PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

KONZOL

799,- FT

VIII. ÉVFOLYAM 7-8. SZÁM
2004 JÚLIUS-AUGUSZTUS



FRONTVONALBAN

AVI TÉMÁNK: VIZUÁLIS MÁMOR • PSI-OPS • OBSCURE • DRIV3R • POWERDROME RACING • FORMULA 1 04 • ATHENS 2004
HREK 2 • SYBERIA 2 • METAL SLUG 3 • FULL SPECTRUM WARRIOR • CHRONICLES OF RIDDICK • ONIMUSHA TACTICS

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM

MOST JÖN a JAVA! 06-90-629-888

SZÜKSÉGES WAP HOZZÁFÉRÉS



Ancient Empires (2db sms)
Kód: KNGAME 37727
A stratégia és a tervezés elengedhetetlen a jó és a rossz közötti csata során! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7600, 7650, 8910i, Nokia N-Gage Siemens SX1, Sharp GX10i, GX20, Motorola V300, V400, V500, V525, V600.



Damage San (2db sms)
Kód: KNGAME 24155
A szamurájok földjén szállj szembe a sötétség erőivel! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sony Ericsson T630



XR-JetSki (2db sms)
Kód: KNGAME 39223
A Legjobb 3D-s jetski játék! Rengeteg akadály, éles kanyarok, versenyzők hada! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7600, 7650, 8910i, Siemens M55, S55, SL55, SX1, Sharp GX10i, Motorola T720i



Alpha Wing (2db sms)
Kód: KNGAME 24113
Elsöprő iramú lövöldözős játék! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7600, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens M55, S55, SL55, Sharp GX10i, GX20, Motorola V300, V400, V500, V525, V600



Space Taxi Pinball (2db sms)
Kód: KNGAME 31519
Flipper - kapcsold be a taxiórát! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, Nokia N-Gage, Sharp GX10i



AA Flak 8.8 (2db sms)
Kód: KNGAME 24105
Vigyázat, légi veszély! Tartsd a frontot! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M50, SX1



LOTUS CHALLENGE (2db sms)
Kód: KNGAME 32483
Préseld be magad az ülésbe, és lépj a gázra! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



DEEP POCKET CHEES (2db sms)
Kód: KNGAME 29849
Egy teljes sakk program, 9 nehézségi szint! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



Zoy's Rescue Mission (2db sms)
Kód: KNGAME 52985
Mentsd meg a Zoy kölyköket a bolygó gonosz lakóitól! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.
Sharp GX10i, Motorola T720i



DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: KNGAME 24175
Feladatod egy csatabárdos főhős irányítása. Le kell győznöd az ős öreg sárkányt! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55.

MONO CSENGŐHANGOK
TOP10 06-90-62-62-62

1. KN22234 Metal Gear Solid Intro
2. KN22242 Silent Hill
3. KN22053 Star Wars - Opening
4. KN21981 Final Fantasy 8 Battle V.
5. KN22998 Mortalkombat
6. KN22113 GTA3
7. KN24008 Taxi
8. KN28176 Slipknot - Wait and bleed
9. KN24073 Rém rendes család
10. KN21026 Mission Impossible

KN22996 Pengo
KN22997 Puzzlebobble
KN22998 mortalkombat
KN22999 Greenberet
KN26933 Splas wave
KN26965 Rally x th1
KN26961 Pacman
KN26960 Puyopuyo
KN26932 Popeye
KN26958 Frogger
KN26957 digdug
KN26955 Yiear Kung Fu
KN26954 Xmen
KN26953 Xevious
KN26952 Wonderboy in monsterland
KN26951 Wonderboy
KN26950 Willow
KN26949 Tron
KN26948 Timepilot
KN26947 Tetris3
KN26931 Tetris2
KN26946 Tetris1
KN26945 Terra Cresta
KN26944 Teenage mutant hero turtles
KN26943 Super hang on win run
KN26942 Super hang on crisis
KN26941 Supercontra
KN26939 Super Street Fighter 2 THawk
KN26938 Super Street Fighter 2 Cammy
KN26937 Strider
KN26936 Streetfighter zangiefending
KN26930 Streetfighter vega
KN26929 Streetfighter title
KN26928 Streetfighter Ryu
KN26927 Streetfighter Ken
KN26926 Streetfighter Guile
KN26925 Streetfighter dhalsin
KN26924 Streetfighter Chunli
KN26923 Streetfighter Blanka
KN26922 Streetfighter balrog
KN26921 Streetfighter alpha 3 Vega
KN26920 Streetfighter alpha 3 Rose
KN26919 Streetfighter alpha 3 Cammy
KN26918 Strawars
KN26917 Starwars
KN26916 Spy hunter
KN26915 Space harrier
KN26914 Slapfight2
KN26912 Simpsons
KN26911 Shinobi3
KN26910 Shinobi2
KN26909 Shinobi
KN26908 Salamanderst2
KN26907 Salamanderst1
KN26906 Rtypest2
KN26905 Rtypest1
KN26904 Rtypeintro
KN26902 Rodland2
KN26901 Rodland1
KN26900 Robocop
KN26899 Rastan
KN26898 Paperboy
KN26897 Rallyx
KN26896 Pacmania
KN26895 Outrun
KN26894 Ninja warriors
KN26893 New Zeland story
KN26959 Pole position qualify
KN26892 Neogeo
KN26891 msPacman
KN26890 Passing breeze
KN26889 Moonpatro
KN26888 Mooncresta
KN26887 Mikie STage4
KN26886 Mikie ST 1
KN26885 metrocross
KN26884 metal slug
KN26883 mappy
KN26882 Kungfu master in game
KN26881 Kungfu master
KN26880 Killer instict sabrewulf
KN26879 Killer instict jago
KN26878 Indiana Jones
KN26877 Ikari warriors
KN26876 hang on
KN26875 Gyruss
KN26874 Gradius intro
KN26873 Gradius coin drop
KN26872 Gradius
KN26871 Golden axe
KN26870 Ghouls and ghosts end
KN26869 Ghouls and ghosts 2
KN26868 Ghouls and ghosts 1
KN26867 Ghosts and goblinsst 1
KN26866 Ghosts and goblins main
KN26865 Galaga
KN26864 Frogger in game
KN26863 Elevator action theme
KN26862 Double dragon title
KN26861 Double dragon level4
KN26860 Double dragon level1 rtx
KN26859 Double dragon ending
KN26858 Double dragon 2 level 2
KN26857 Double dragon 2 level 1
KN26856 Donkey kong level start
KN26855 Donkey kong intro
KN26854 Donkey kong in game
KN26853 Digdug 1
KN26852 Contra 1
KN26851 Contra
KN26850 Commando
KN26849 City connection
KN26848 Circus Charlie
KN26847 Burgertime
KN26846 Bubble bobble theme
KN26845 Bubble bobble intro
KN26844 Bubble bobble game over
KN26843 Bomb Jack2
KN26842 Bombjack
KN26841 Black Tige
KN26840 arkanoid
KN26839 arkanoi 2
KN26838 altered beast
KN26837 after burner
KN26836 1943
KN26835 1942 hi
KN26935 Streetfighter zangief

Csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: KN221007 AL. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KN656395



KN656394



KN656393


KN656333


KN656332


KN656331


KN656330


KN656329


KN656328



KN656327

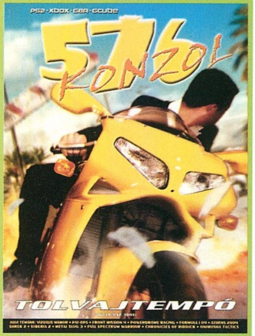
ÍGY RENDELHETSZ OPLOGÓT, KÉPÜZENETET, MONO CSENGŐHANGOT: SMS-ben: Küldd el a kiválasztott képüzenet, logó vagy csengés kódját a 06-90-62-62-62 számra! Mindhárom mobilhálózatból! Vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-51 számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott tartaiom kódját a betűk nélkül!
ÍGY RENDELHETSZ SZÍNES HÁTTÉRKÉPET, JAVA JÁTÉKOT ÉS POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOT: 1. Küldd el a kiválasztott tartalom kódját (Java játéknál kétszer egymás után) SMS-ben a megadott számra. 2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a tartalmat. 3. Mentsd el a telefonodba!

SZÜKSÉGES WAP HOZZÁFÉRÉS

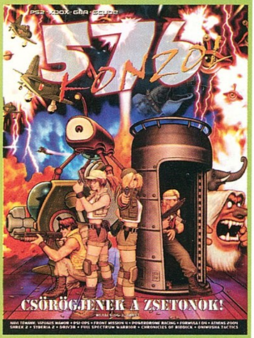
WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (Java játékok, polifónikus csengőhangok, színes háttérképek) tesztelésére küldd el az KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868–as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed. Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1741, T-Mobile 1230, Vodafone 1270

SZÜKSÉGES WAP HOZZÁFÉRÉS

TARTALOM



Íme a Driv3r címlapterv – ha nem 6.5 pontos játék lett volna...



...ezt meg az igazi hardcore SNK fanoknak csináltam... :)

AKTuális 74

2004 JÚLIUS-AUGUSZTUS – A JÓL MEGÉRDEMELT NYÁRI SZÜNET HÓNAPJA

Nem akarok túl sokat rizsázni – végre megszültük ezt a nyári összevont számot. *Nehéz szülés volt.* Be kellett préselni az E3 összefoglaló második részét, és emellé még oda kellett szorítani valahogy az összes mostanság megjelent játék tesztjét. Hát nem volt könnyű, de összejött; sőt, hogy a menü még véletlenül se legyen száraz, összehoztunk egy-két érdekes feature-t is: vannak Nokia telefontesztjeink, van Hardver Rovat, sőt, BIG is újra sziporkázik (jó szokásához híven). Olvasnivaló tehát van gazdagon – kell is, hisz most egy hónapig nem jelenünk meg. Elmegyünk nyaralni. Bocs, tudom, hogy utáljátok, de ennyi jár... (Annál jobb lesz majd szeptemberben kézbe venni az új Konzolt! :)

Aztán van itt pár meglepetés is. Újra van egy darab **Grath**-ünk (Előétel) és két darab új fiúnk. **Vega** bemutatkozó tesztjében macskalányt idomított, **Raj Krisztián** pedig a különböző videojelek és kábelek rejtelmeibe vezet be titeket. Szeressétek őket. Ez a jó hír. A rossz az, hogy Stiletto elhagy minket – a párizsi Disneylandben próbál szerencsét a jövő év során. (Nem, nem ő lesz Miki Egér.) Au revoir, fiam! Visszavárunk! ;)

Akartam még valamit mondani, de elfelejtettem... Asszem' nincs más hátra, mint hogy minden Kedves Olvasónknak sikerekben és okosságokban gazdag nyarat kívánjak. Fogadjátok meg a jó tanácsot: ne üljetek bent a szobában. Menjetek ki a szabadba. Ne konzolozzatok. Élvezzétek a nyarat. De az 576 Konzol legyen veletek, bárhová is mentek!

Végezetül itt egy kis orvosság, amit ha elolvastok, tutira jó kedvetek lesz, ha addig mondjuk rossz volt. Ha jó volt, még jobb lesz. Én minden napom ezzel kezdem az utóbbi időben... ;)

GYŰRŰK URA NAPLÓ: GOLLAM TITKOS NAPLÓJA

7462. nap: Meeggggggggggyyyyyyyyeeeeee! Záákossssssszz...

8902. nap: Záákossssssszz... Affene. Eszt már mondtam.

9042. nap: Ma elengedtek Mordorból. Cúf orkok. Tiszta kosz lettem a kínszókamrácáikban. Nem mintha számítana. De a tangácám igazán szexi.

9088. nap: Ma megnésztem magam egy pocolyában. Mekkora gülüszemeim vannak! Így jár, akit számítógépen cinálnak. Szebaj. Hamarabb észreveszem a Drágaszágot. Ész akkor isz előnyösz lenne, ha köszgaszdász lennék.

5032. nap: Elbactam a napok számozászát. Picába.

9771. nap: Ma találkosztam a hobbitokkal. Kicit vitatkoztunk, de végülisz beláttam, hogy Frodó jó Gazda. Ész milyen édesz kiszszájackája van. Lopva meg akartam szimogatni a fejét, de a hájasz hobbit tök féltékeny rám. Azt mondta, megöl, ha a Gazdához nyúlok.

9876. nap: Szokat vitatkozom magammal. Érdekesz dolog. Cak nagyon kifáraszt, ahogy minden mondat után át kell ülnöm szembe.

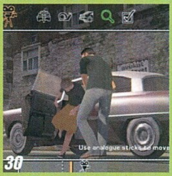
9903. nap: Ma becapott a Gazda. Békészen halat loptam éppen valami szent tóból, de kicalt a partra ész átadott egy comó paszinak. Kámszát húztak a fejemre ész elhurcoltak. Félek, hogy valami szadomaszo társzaszágba keveredtem.

9989. nap: A Drágaszágot akarom! Szikerült megegyeznem a Banyával, aszt mondta, két ruganyosz húszú hobbitot minden bordélyban szíveszen fogadnak. A Drágaszágot meg lenyúlom magam, én leszek a leghatalamaszabb! A Nagy Gollam! Ész akkor majd telik végre pszichológuszra!

Martin



PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy



Driv3r



Powerdrome Race Of Champions



Smash Court Tennis Pro Tournament 2



Front Mission 4



Athens 2004



Galleon



Metal Slug 3



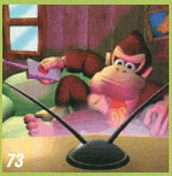
Full Spectrum Warrior



The Cronichles of Riddick Escape From Butcher Bay



Onimusha Tactics



Mario Vs. Donkey Kong

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Front Mission 4 (PS2)









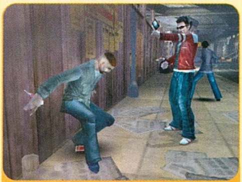
MIDWAY ARCADE TREASURES 2



MIDWAY ARCADE TREASURES 2



NARC



NARC

MIDWAY

Emlékszik még valaki az **Area 51**-re? A játék valamikor a kilencvenes évek közepén tűnt fel a játéktermekben – fénypisztolyos anyag volt, tele (az akkoriban nagyon divatos) digitalizált szereplőkkel és szörnypajtásokkal. A Midway most ismét erre az alapra épít: a játék címe változatlan, a zsáner azonban más – fénypisztolyos mészárlás helyett kőkemény FPS-akciót kapunk. Az Area 51 első blikkre a Halo, a Doom és az Alien-filmek keverékének tűnik: a híres / hírhedt katonai kutatóbázison elszabadul a pokol, a kormány pedig beküldi a jól bevált elit-kommandót némi vizsgálódás és rendtétel céljából. Ebből már sejthető, hogy nem egyedül fogunk lövöldözni a sötétben: az esetek többségében ott harcol majd mellettünk két-három társunk is. A körítés a szokásos: előbb különféle mutánsok ugranak a nyakunkba, aztán a bázis belső régióiban előkerülnek UFO barátaink is. A fegyverarzenál a klasszikus shotgun / gépkarabély / Desert Eagle / gránátok kínálatra épít, később állítólag idegen technológiával készült, különösen nagyot durranó gyilkoló eszközöket használatba vehetünk majd. Nem csak lövöldözni tudunk: a leölt ellenfelekből kiszippantható mutagének segítségével többféle alakba tudunk majd átalakulni – az egyik pl. piszok erős (hatalmasméretű, durva pofonokat osztogató szörnyella) a másik pedig egyfajta parazita – az ellenfelek elszívott életerejével gyógyítja hősünket (lesz több is, de egyelőre csak erről a kettőről beszéltek a fejlesztő urak). Grafikailag teljesen rendben van az Area 51: nem egy Halo 2 / Doom 3 / Riddick, de azért látható lesz benne pár nagyon szép effekt (különösen az üvegfalakon keresztül nézve reálisan torzuló környezet nyerte el a tetszésünk). A manapság kötelező masszív, online játékot támogató multiplayer opció is ott figyel a játékban: az Expón csak a deathmatch / team deathmatch / CTF móduszokat lehetett bevizsgálni, de a fejlesztők elmondták, hogy lesz néhány ravasz, máshol még nem látott játékmód is (ezeket értelemszerűen a megjelenésig titokban tartják). Az Area 51 Xbox-ra és Playststion 2-re jön, valamikor október első felében.

A **Midway Arcade Treasures 2** szintén a múltban turkál: a Midway retro-gyűjteményének első felvonása javarészt a nyolcvanas évek nagy slágereit gyűjtötte össze (Defender, Stargate, Robotron: 2084, Sinistar...), most átlépnek a huszadik század utolsó évtizedébe – jönnek a kilencvenes évek slágerei. A kínálat bőséges: APB, Arch Rivals, Championship Sprint, Cyberball 2072, Gauntlet 2, Hard Drivin', Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Mortal Kombat 3, NARC, Pit-Fighter, Primal Rage, Rampage World Tour, Spy Hunter 2, Steel Talons, STUN Runner, Timber, Total Carnage, Wizard of Wor, Xenophobe, és a Xybots – csinos kollekció, nem? Ha másért nem, hát a Mortal-széria első három epizódjáért érdemes lesz beszerezni – különösen annak tudatában, hogy a játékok döntő többsége nem átirat, hanem az eredeti arcade-verziók akkurátus emulációja, azaz elvileg ugyanazt kapjuk tőlük, mint annak idején a játékteremben. A gyűjtemény összeállító / fejlesztő *Backbone* a játékokon kívül bonusz anyagokkal tölti fel a DVD-t: egyelőre csak egy „Making of Mortal Kombat 3" filmecskére derült fény, de az ígéretek szerint több hasonló extra ficsörre is számíthatunk. Az Xbox verzió Xbox-Live támogatással érkezik – ez sajna nem multiplayer hancúrozást jelent (pedig milyen jól lenne online játszani mondjuk a Mortal 2-t!), hanem csak netes highscore-listát. Októberre várjuk, PS2-n, Xbox-on és Gamecube-on.



AREA 51



AREA 51



AREA 51



MORTAL KOMBAT DECEPTION

Ha már úgyis nosztalgiáztunk egy sort a Mortal Kombat kapcsán jöjjön a verekedős széria következő felvonása, a **Mortal Kombat Deception**. A Deception kiemelt figyelmet kapott a Midway-től, az E3 megnyitása előtti napon külön rendezvény keretében mutatták be a játékot a sajtónak. Korábban már beszéltünk a játékmódokról (a küldetés-alapú Conquest, és a chess / puzzle minigame-ek, ugye) úgyhogy most inkább a konkrét játékmenettel és az újításokkal foglalkozunk egy kicsit. A Deceptiont némileg a „vissza az alapokhoz" érzés lengi körül – ez pedig egyáltalán nem rossz dolog, sokak szerinte (szerintem is) a hagyományos 2D-s ábrázolásmód illett leginkább az MK-hoz. Újra 2D-t kapunk? Dehogy, a játék látványvilága még fejlődött is az előző részhez képest (egy fokkal részletgazdagabb minden), csak a játékmenet vonultat fel „klasszikus megoldásokat". Így például visszatér az uppercut (nagyon helyes!) és kombózni is egyszerűbb lesz ezúttal. A speciális mozgások listája jelentősen bővült: Scorpion pl. visszakapta a jó kis teleport-ütését, Barakkának lesz egy nagyon cool kétpengés támadása, Hotaro pedig bombával támad – ez a támadás nagyon hasonlít a harmadik részben Cyrax által elkövetett „robban a bomba és felém repíti az ellenfelet" mozdulatsorához. A karakterválasztó képernyőn alapból tizenkét arcot láthatunk (Scorpion, Baraka, Mileena, Sub-Zero, Sindel, Bo Rai Cho, Nightwolf, Hotaro, Ermac, Li Mei, Ashrah, és Kenshi), plusz tizenkét rejtett karaktert csalhatunk még elő a játék során (ezek közül egy annyira titkos, hogy még a fejlesztők sem tudják, hogy ki lesz az – most éppen azt fontolgatják, hogy egy régi karaktert hozzanak-e vissza, vagy alkossanak egy teljesen új szereplőt). A pályák JÓVAL nagyobbak, mint Alliance-ben, tele vannak halálos csapdákkal (karók, mozgó falak, hatalmas mélységek), ha ide sikerül beterelnünk az ellenfelünket, akkor az azonnal feldobja a talpát. Apropó pályák: ismét több részből álló arénákban masszírozhatjuk egymást (a la MK3), a megvalósítás leginkább a DOA3-ra hasonlít – a templomos pályán az épületből először az udvarra, majd egy mély szakadékba tudtuk kirúgni az opponensünket (ez utóbbit persze már nem élte túl :-). A kivégzések száma nőtt, ismét jó brutálisak (az 576 Online-on találtok egy videót, melyben két tucat fatality nézhető végig – van köztük néhány nagyon beteg halálmód). A Mortal Kombat Deception a Playstation 2-t és az Xbox-ot célozza meg (november tájékán), mindkét platformon vaskos online multiplayer támogatással megtámogatva.

Még egy arcade-újragondolás: **NARC**. A *VIS Entertainment* játéka leginkább csak a címében hasonlít a játéktermi akció-alapvetésre, még a főszereplők neveit (most: Jack Forzenski és Marcus Hill) és kicserélték az új verzióban. Keménykötésű rendőreink most is a gonosz drogkartellek ellen veszik fel a harcot – közben pedig szépen lassan maguk is addiktokká válnak. Igen, a NARC központi eleme a droghasználat: tessék elképzelni mondjuk a Max Payne-t, és az ott látott bullet-time effektust – ezt a NARC-ban „weed-time"-nak hívják, és egy füves cigi elpöffentésével lehet előidézni. Héroszaink nem csak füveznek, hanem hozzányúlnak a keményebb szerekhez is: a speed felgyorsítja őket, a crack segítségével nagyobbat sebeznek, megfelelő mennyiségű liquid soul magukba szólítása esetén pedig befordulnak magukba, és berserk-módba kapcsolva kezdik irtani a népet (tekintet nélkül arra, hogy jó vagy rosszfiúk). A folyamatos droghasználatnak káros hatásai is lesznek: embereink rászokhatnak az anyagra (ilyenkor rendszeresen használniuk kell valamit, különben vészesen legyengülnek) és könnyen elérhetik a „bad cop" státuszt – ilyenkor nem tudnak újabb missziókat felvenni. A játék a State of Emergency felpiszkált motorját használja – ennek köszönhetően nem lineáris a felépítése, nagyobb városrészekben közlekedhetünk majd viszonylag szabadon. A megjelenést épp most tolták el (ismét – elvileg már év elején meg kellett volna jelennie), a dolgok jelenlegi állása szerint 2005 februárjában találkozhatunk vele (PS2 / Xbox) – van rá egy adag mágikus gombával ízesített málnaszörpünk, hogy a jövő év botrányjátéka lesz belőle... :-)

Végül: **Shadow Hearts: Covenant**, vagy *Shadow Hearts 2*, ha úgy jobban tetszik. Az első rész tipikus „szeretem vagy gyűlölöm" játék volt, nagyon sokan fordultak el tőle a viszonylag egyszerű grafikája miatt, az elvontabb RPG-k rajongói viszont értékelték a sajátos darkos-gótikus hangulatát és csavaros történetét. A sztori ezúttal is sötét tónusú: 1915-ben járunk, az első világháború javában tombol, az első rész főhőse, Yuri két új szereplővel kiegészülve (Nichol, egy vatikáni ördögűző, és Karen – német tiszt, osztagának egyetlen éltben maradt tagja) harcol a Domremy nevezetű kis francia falucskában egy ősi démon ellen. Hőseink viszontagságai Franciaországban kezdődnek, de a Távol-Keleten érnek majd véget: a démonok eredetét, és az IGAZI ellenségük kilétét itt fogják feltárni. Az első részben alkalmazott Judgment Ring System alapjaiban változatlan marad, a harcrendszer pedig a közös kombók alkalmazásának lehetőségével bővül. Ami a legfontosabb: a játék sokkal jobban néz ki, mint az elődje, így most talán szélesebb rajongótábort tud majd összekalapálni magának. Az SH2 Japánban már jó ideje kapható, az angol nyelvű verziót a Midway idén szeptemberben tervezi piacra dobni – Playstation 2-re.



MORTAL KOMBAT DECEPTION



MORTAL KOMBAT DECEPTION

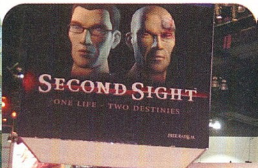


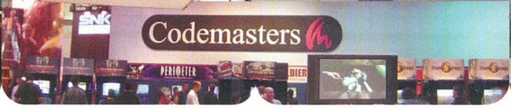
SHADOW HEARTS: COVENANT



SHADOW HEARTS: COVENANT



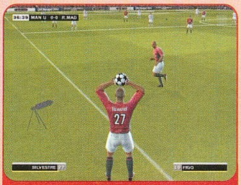








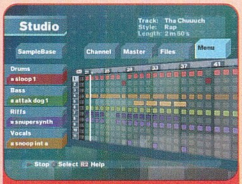
CLUB FOOTBALL 2005



CLUB FOOTBALL 2005



INDYCAR SERIES 2005



MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

CODEMASTERS

Codemasters-ék továbbra is az évenkénti folytatásokra esküsznek: a kínálatuk jelentős részét tették ki a „2005" utótaggal ellátott folytatások. Kapunk például a **Club Football 2005**-öt. A tavaly indított sorozat első hulláma ugyan nem váltotta be teljesen a hozzáfűzött reményeket (eladásaiban nem közelítette meg a FIFA-godzillát, minőségében pedig jóval alatta maradt a hármas számú Pro Evolution Soccernek), de az angol urak nem adják fel – jön az újabb, klubcsapatokra bontott pakk. A csomag ezúttal elég testes: végső számot ugyan nem árultak el, de a dolgok jelenlegi állása szerint minimum harminc különböző klubbal sikerül megállapodniuk – ez pedig ugyebár (legalább) harminc különböző játékot jelent (a magam részéről maradok a Chelsea-nél – az angol bajnokság egyébként a Tottenham Hotspural és a Birmingham City Clubbal bővült). A 2005-ös kiadás felpiszkált grafikus motort használ, az animációs rendszeren állítólag nagyon sokat javítottak (köztünk legyen szólva: *ráfért*), egyszerűbben kezelhető passzrendszert vezettek be, egyszóval mindent megtettek annak érdekében, hogy idén ne csak a nagynevű klubok fanatikus rajongói járuljanak a kasszához, hanem az átlag, FIFÁkon felnőtt játékosok is. Megjelenés ősszel, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A Codemasters emblematikus rally-szériája sem marad folytatás nélkül: jön a **Colin McRae Rally 2005**. Bámulatos, hogy az urak mennyit bírnak piszkálni egy-egy folytatáson – különösen annak fényében, hogy mostanság már alig egy év telik el két inkarnáció között. Az idei felvonás legnagyobb újítása kétségtelenül az online multiplayer lesz: PS2-n és Xbox-on is egyszerre nyolcan nyomhatjuk majd egymás ellen a neten keresztül. A karrier-móduszt is jelentősen átdolgozták: a játék elején zöldfülű pilótaként indulunk (alap kocsikkal természetesen, durvább járgányokat majd csak akkor kapunk a popsink alá, ha már bizonyítottuk, hogy érdemesek vagyunk rájuk), aztán 23 versenysorozaton keresztül (ez a Colin 2005 esetében több mint háromszáz pályát jelent!) kell felverekednünk magunkat a hírnévig. A autókínálat is bővült, idén olyan járgányok volánja mögé pattanhatunk be, mint a Ford Escort RS Cosworth, Audi Sport Quattro, Ford RS200, Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica VVTLi, Lancia Stratos, VW Beetle RSi, vagy az M-Sport Freelander Rallye. A törésmodellt (ismét) finomították: minden egyes autó a rá jellemző módon törik (erre azért kíváncsi leszek). Apropó, törések: a Colin-széria sokak által és gyakran emlegetett hiányossága volt, hogy egyes tereptárgyak irreálisan gyorsan megállították az autót – ezen igyekeztek javítani, több lett a kidönthető / szétzúzható objektum, plusz az ütközések sem olyan simák már: ha alaposan nekicsattanunk valaminek, a képernyő elhomályosodik, vizuálisan érzékeltetve a vezetőt ért sokkot (ez egész jó ötlet). A Colin 2005 Xbox-ra és Playstation 2-re jön, a Codemasters jelenleg október első hetére datálja a megjelenést.

Kódmesterék standján ott virított az **Indycar Series 2005** is (a sebesség rendben volt, de az autók és a környezet grafikája kissé egyszerűnek tűnt – leginkább a textúrák részletességével volt baj), ez azonban e sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének idején már megjelent (nálunk nem, csak a Nagy Vízen túl), így most szépen magára hagyom, a sorozat rajongói talán már be is importálták maguknak, mire az újság kijön a nyomdából.

Az **MTV Music Generator 3: This is the Remix** a fotelből DJ-skedni óhajtókat célozza meg. Akárcsak az elődjeiben, a hármas számú Music Generatorban is zenét gyárthattunk – csak most (állítólag) sokkal egyszerűbben. A program legfőbb vonzereje két dologban áll: a Codemasters egy rakás híres zenészt vont be a projektbe (többek között az OutKast, Snoop Dogg, Sean Paul, The Ones, a Fabolous, és Carl Cox nótáiból építhetünk be részleteket a saját kreálmányunkba), aki pedig NGAYON kreatív akar lenni, az a saját CD kollekcióját is felhasználhatja ugyanerre a célra – a játék képes lesz sample-öket rippelni – a végeleges remix egyébként maximum 24 sávból állhat majd, és nagyjából tizenöt perces lehet. A játékot fejlesztő *Mix Max* teljesen átalakította a kezelőfelületet (sokkal átláthatóbb lett), a kezdőknek vaskos oktató-móduszt épített a játékba, és jóval barátibbá tették a különféle filterek alkalmazását is (ezeket most már egyszerűen, a szám hallgatása közben pakolhatjuk rá a zenére – így rögtön halljuk is az eredményt). Az

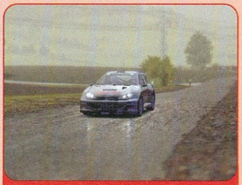
MTV Music Generator 3 a Playstation 2 és Xbox tábort fogja boldogítani – még idén nyáron.

Evezzünk komolyabb vizekre: az **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** az erős három éve megjelent PC-s taktikai lövölde Xdobozos verziója. Ne tessék megijedni: a játékot fejlesztő cseh *Bohemia Interactive* alaposan kicsinosította a játékot grafikailag, nem a többéves vizuális színvonalat kapjuk (bár: a Flashpoint a maga idejében NAGYON szép játéknak számított, és szerintem még ma is megállja a helyét). Az Operation Flashpoint a hidegháború utolsó szakaszába repíti vissza a játékost: 1985-öt írunk, amerikai katonaként egy kis szigetcsoporton állomásozol – mikor hirtelen megindul az orosz (szovjet) invázió – a több évtizedes háborús feszültség most VALÓDI összecsapásban csúcsosodik ki. Az OpFlash a realista megközelítéssel tűnik ki a többi taktikai FPS közül: a Rambo-jellegű hozzáállást itt TÉNYLEG el lehet felejteni, ha üvöltve rohansz az ellenséges vonalak felé, AZONNAL agyonlőnek – a Flashpointban egyetlen jól irányzott lövés elegendő ahhoz, hogy fűbe harapj. A siker érdekében együtt kell dolgoznod az osztagoddal, fedezékbe kell húzódnod (még célkereszt sincs, „manuálisan", a fegyvert a válladhoz emelve célzol), és nagyon oda kell figyelned arra, hogy mikor és kikkel keveredsz tűzharcba. Krém a tortán: a Flashpoint nyitott játék, a 200 négyzetkilométeres területen gyakorlatilag teljesen szabadon mászkálhatsz (természetesen e mellett ott figyel egy jól felépített misszióstruktúra is, nem ész nélkül veszed fel a harcot a betolakodókkal), plusz több tucat katonai járművet (a dzsiptől a páncélozott csapatszállítókon át a helikopterekig) vehetsz használatba. Az Xbox-os verzió tartalmilag is többet nyújt a pécés elődnél: a hírek szerint a Bohemia a pécés expanziós lemezek legjobb küldetéseit is beépítette a játékba. Az OF eredetileg is piszok jó játék volt – az Xdobozos változatnak minden esélye meg van rá, hogy legalább ilyen jó (sőt, még jobb) legyen. Megjelenés: ősszel, kizárólag Dobozra.

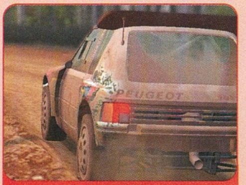
Direkt a végére hagytam a legjobbat: **Second Sight** a *Free Radical Design*tól. A játék főszereplője, John Vattic egy titkos amerikai katonai / orvosi támaszponton ébred: elméjét egy borzalmas kimenetelű küldetés emlékei gyötrik – valami nagyon rosszul sült el. John a kómából felébredve fedezi fel a benne lakozó természetfeletti képességeket: mentális erejével szörnyű pusztításra képes. Protagonistánk elindul, hogy fény derítsen az igazságra... Vattic koma telekinetikus képességeit használatba véve ravasz dolgokra képes: monitorokat hajigálhat az ellenfelekre, felemelheti őket (aztán irány a betonfal), egy asztalt vagy egy hirdetőtáblát maga elé rántva felfoghatja a rá zúdított ólomzáport, és a földön heverő fegyverekért sem kell lehajolnia – azok elméjének parancsára rögtön a kezébe repülnek. A telekinézissel persze nem érnek véget a pszichikus képességei: az E3-on bemutatott demoban láthattuk még a charmot (hősünk irányítása alá veszi az ellenfél agyát) ás az astral-módot is – itt Vattic keres egy biztonságos helyet, kilép a testéből, és „szellemalakban" fedezi fel a pályát. **(Nem valami hasonlót olvastam a Psi-Ops tesztben? Martin)** A Second Sight roppant stílusos játék, a Free Radical itt is a Timesplitters-ben már megszokott „elvont" vizuális megközelítést veti be. Egyetlen probléma lehet vele: a frissen megjelent Psi-Ops NAGYON hasonló témát dolgoz fel **(De. Martin :)** (még a speckó képességek egy része is megegyezik) így az ősszel megjelenő Second Sight (célplatformok: Playstation 2, Xbox, Gamecube) sokak számára már nem fog az újdonság erejével hatni.



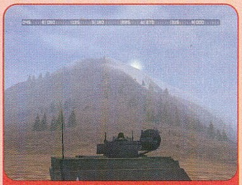
COLIN MCRAE RALLY 2005



COLIN MCRAE RALLY 2005



COLIN MCRAE RALLY 2005



OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS



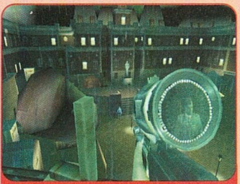
OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS



OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS



SECOND SIGHT



SECOND SIGHT










GODZILLA: SAVE THE EARTH


GODZILLA: SAVE THE EARTH


TERMINATOR 3: REDEMPTION


TERMINATOR 3: REDEMPTION

ATARI

Az *Atari* idei E3-as kínálata szegényesnek volt mondható: agyba-főbe nyomatták a **Driv3r**t (erről most nem írunk, az e havi számunkban már olvashatsz tesztet róla), a cég tízmilliós (!) eladásokat vár a játéktól – ami valószínűleg *wishful thinking*, ahogy a művelt (angolul jól beszélő :-) orosz mondaná. Koncentráljunk inkább az újdonságokra!

Itt van rögtön a **Godzilla: Save the Earth**. A játékot ugyanaz a *Pipeworks* fejleszti, aki már az „előzményt", a Godzilla: Destroy All Monsters Meele-t is tető alá hozta – az új epizód megjelenésének apropója egyébként az óriásszörnyes széria megszületésének ötvenedik évfordulója. A Save The Earth az előző Godzillás játék egyenes továbbgondolása: a játékmenet lényegi elemei nem változtak, csak a új lehetőségekkel bővültek (nem is kevéssel). Ezúttal tizennyolc hatalmas szörnyeteg közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikust. A nagy kedvencek (Godzilla – természetesen! – és Montra) mind visszatérnek, és irányításunk alá vonhatunk pár új versenyzőt (pl. SpaceGodzilla és Biollante) is. A fejlesztő urak meghallgatták a nép sirámait (miszerint az előző epizód monoton összecsapásai egy idő után meglehetősen unalmassá váltak single player módban) és ezúttal igazi sztori-móduszt implementáltak a játékba. A pályák egy részén továbbra is az lesz a feladatunk, mint korábban: szép kidolgozott urbánus környezetben kell szétvernünk az ellenséges szörnyet. A variáció a plusz feladatok formájában érkezik: lesz olyan szcenárió, ahol a bunyó mellett az ellenfél által a városban szétszórt, robbanó energiagömböket kell beszórnunk a tengerbe, aztán lecsapnunk a vízből kimászó újabb ellenfelet, Destroyah-t. A pályákon egyébként tokeneket is gyűjtögethetünk majd – ezzel a támadásainkat és speciális sugárfegyverünk erejét növelhetjük majd. Az új Godzilla november elején támadja be az üzletek polcait, Xbox-on és Playstation 2-n – mindkét platformon online multiplayerrel megtámogatva.

Az Atari a filmes licenceivel is fut egy (újabb) kört: elárulták, hogy egy újabb *Matrix* játékon dolgoznak (ennek még se címe, se platformorientációja, se semmi…), a dolgok jelenlegi állása szerint valamikor jövőre fog megjelenni. Az új Terminator-játék, a **Terminator 3: Redemption** viszont idén érkezik: a munkálatokért felelős *Paradigm* megpróbálja kiköszörülni a franchise renoméján a T3: War of the Machines által ejtett csorbát. A Redemption már most, félkész állapotban jobb játéknak tűnik, mint a WotM volt: a történet a jelenből (John Connor és bájos barátnőjének védelmezése) ível át a jövőbe (future war – na, ebből kellett volna filmet csinálni, nem a nyüzge gyerek szerencsétlenkedéséből), a főszerepben Arnold, aki tucatszám írtja az ellenséges terminátorokat. Az akció két részre oszlik: a third person mászkálós szekcióban széles fegyverarzenállal (gépfegyverek, rakétavető, shotgun, de pl. a földből kirángatott fémoszlopokkal is odasózhatunk) mészárolhatjuk az ellent, aztán a rohangálást megunva járműbe (a harci terepjárótól a futurisztikus, lézerrel lövöldöző tankig) pattanva tizedelhetjük meg a gépek sorait (jó poén: ha puszta kézzel harcolunk, az ellenséges endoskeletonból kitéphetjük az üzemanyagcellát, és brutális robbanóerejű gránátként használhatjuk – a la T3). A Paradigm némi RPG szósszal is nyakon öntötte a Redemptiont: a leölt ellenfelekből újabb terrabyte-okat szólíthatunk magunkba, ezzel a életerőnket, a célzási pontosságunkat, és a „termvisionünket" (a terminátor speciális vizorja, ugye) tudjuk feljebb gyúrni. Multiplayer is lesz, de a jelek szerint nem egymás elleni hirig, „csak" cooperative nyomulás, a speciálisan erre épített pályákon – ezek lövöldözős részek lesznek, a cél a minél nagyobb pontszám elérése (végül is így versenyezni is lehet egymással…). Tervezett megjelenés: augusztus végén, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra.

Még egy „T" betűs játék: **Test Drive: Eve of Destruction**. A patinás autókázós sorozat (a széria 1987-ben indult) legújabb felvonását nyugodtan hívhatnák Destruction Derby 3-nak is – a játékmenet ugyanis leginkább a DD játékokra hasonlít. Viszontlátásra, utcai vezetés, jöhet a durva roncsderbi: a karrier móduszban a szokásos „szerencsétlen, a nagymami kölcsönkért autójával versenyző lúzertől a kőgazdag sztárpilótáig" pályaívet futhatjuk be. Az első versenyek jelentik majd a belépőt az igazi underground viadalokba: ezek a címben is szereplő „Eve of Destruction" összecsapások. A lényeg ugyanaz: érj elsőként célba, és / vagy amortizáld le az egész mezőnyt, hogy megnyerd a versenyt, pénzhez juthass, és új autókat tudj vásárolni magadnak. Az arcade szekció ennél szabadabb szórakozást kínál: többféle játékmódból választhatunk (lesz pl. Last Man Standing, de a DD-ből már ismerős Destruction Arena is ott figyel majd – a lényeg itt ugyebár a túlélés), és sztori-módban sikeresen unlockolt autók közül választva indulhatunk neki a versenynek (pályákból huszonhármat, míg autókból harmincat ígérnek Atariék – ezek között olyan elvontabb járgányokat is használatba vehetünk, mint pl. az iskolabusz.) Az Eve of Destruction grafikai szempontból teljesen korrektnek tűnt, a hegsúly a sebességen és a látványos pusztításon van – ezeken a területeken pedig remekül teljesít a játék (az látványosabb ütközéseket matrix-stílusban, „lassítva-körbeforgatva" is megnézhetjük). A kocsik fizikai modellezése igen távol áll a valóságostól, a fejlesztők elmondása szerint a cél az volt, hogy bárki leülhessen a játék elé, és ne kelljen hosszasan tanulnia az irányítást, hanem istant belevethesse magát a szórakozásba. Szeptemberben debütál Xbox-on és Playstation 2-n – online multiplayert nem tervnek, osztott képernyős versenyeket viszont természetesen igen.

A **Forgottan Realms: Demon Stone**-t átugorjuk szépen (vagdalkozós RPG az Elveszett Birodalmak világában – a májusi számban volt róla részletesen szó, az Expón nem derült ki érdemleges újdonság – novemberben jön, Playstation2-re), és inkább a **Yu Yu Hakusho: Dark Tournament**re vetünk egy hosszabb pillantást. A Digital Fiction játéka tökéletesen belepasszol az Atari által zsákszámra kiadott DBZ-s bunyós cuccok által képviselt vonalba – cel-shaded megjelenítés, a játék egy (nálunk nem túl ismert) anime-széria alapján készült, és NAGYON kell benne ütni. Mint verekedős játék, nem kent minket a falhoz a Dark Tournamnet (a szokásos kínálat: huszonöt szereplő a sorozatból, story / aracade / survival móduszok, speciális „spirit" támadások dögivel), de van benne egy érdekes csavar: a megnyert küzdelmek után egy-egy kártya lesz a jutalmunk, amit egy hagyományos card-battle minijátékban tudunk felhasználni – ez pedig nem egyszerű kis mellékág, hanem egy teljesen funkcionális, szinte külön játéknak is tekinthető játékmód. A Yu Yu Hakusho-t november elején lehet megvásárolni, Playstation 2-re.

A **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**-ről a mai napig nem tudjuk eldönteni, hogy tulajdonképpen milyen játék – valószínűleg akció. A kiadó „kreatív élményként" reklámozta, és egy NAGYON rövid videót lehetett csak megtekinteni belőle. Ifjú, divatosan öltözött hősünk (a játék címében olvasható Marc Ecko divattervező ruháiban feszített – állítólag :-) vasúti sínek között ugrált, graffitiket festett a kocsikra. Aztán elpáholt egy utcai bandát, egy rendőrségi helikopter elől menekült, végül pedig egy rendőrségi hirdetményre festette fel a FREEDOM szót – maradjunk annyiban, hogy a játékot hegesztő *The Colletive* megcsinálja még egyszer a Jet Set Radio-t, csak most görkori nélkül (a látottak alapján akár még jó is lehet). Xbox-ra és Playstation 2-re jön, 2005 júniusában (gyaníthatóan ezért mutattak belőle olyan keveset…)

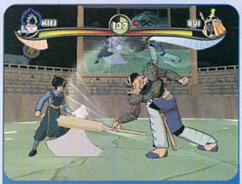
Az Ataris barangolásunkat a cég GBA-kínálatának gyors ismertetésével zárjuk. A **Dragon Ball Z: Buu's Fury** akció-RPG lesz, mely a hagyományos felülnézeti mászkálós-kalandozós részeket keveri a valós időben, bunyók formában megvívható csatákkal – öt választható karakter (Goku, Vegeta, Gohan, Goten, Trunks) áll majd rendelkezésünkre, a fő sztorivonalon kívül (link kábel segítségével) külön is összeereszthetjük őket egy gyors pofozkodás erejéig, a főellenfél személye pedig már a címből is kiderül – ezúttal a rosszban sántikáló Majin Buu veséjét kell lerúgnunk, majd valamikor július végén. A **Backyard Basketball** GBA-s inkarnációja ugyanazt nyújtja (mínusz a grafika, természetesen), mint a „nagygépes" változat: kellemes arcade kosarazás, szép színes helyszínek (tengerpart, a házunk hátsó udvara, kertvárosi utca), harminc egyéni kölyök karakter plusz tíz NBA sztár (pl.: Tim Duncan, Tracy McGrady, Shaquille O'Neal, Kevin Garnett, Dirk Nowitzki, Vince Carter, Ray Allen, Paul Pierce, Yao Ming) „gyerekverziója", cuki grafika – magyarán szólva továbbra is a gyerkőcöknek szól a játék, aki komoly kosárlabdára vágyik, máshol keresgéljen. Ez is valamikor július utolsó hetében fog megjelenni – ideális ajándék az ifjabb generációnak (így legalább nem téged nyaggat az öcsike / hugica / gyerkőc a nyaralás alatt… :-)


TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION


TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION



YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT



YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT


DRAGON BALL Z: BUU'S FURY

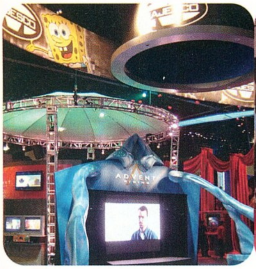

DRAGON BALL Z: BUU'S FURY



BACKYARD BASKETBALL

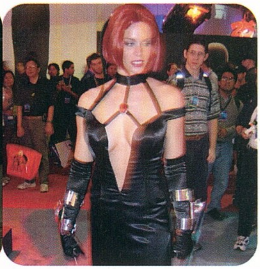


BACKYARD BASKETBALL











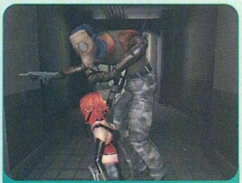
ADVENT RISING



ADVENT RISING



ADVENT RISING

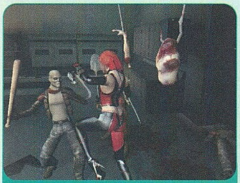


BLOODRAYNE 2

MAJESCO

Viszonylag szerény stand (az E3-on minden viszonylagos – egy itteni „szerény" stand egyenlő az ECTS legnagyobb, legszebben felcicomázott palotájával), kevés játék, de azok nagy része legalább jó ütős – a legtöbbjük a szó legszorosabb értelmében az. A cég kínálatának a gerincét az akciós-pofozkodós anyagok alkották, ezeket vesszük most sorra szépen.

Kezdjük talán az **Advent Rising**gal. A *GyphX Games* játéka már tavaly felkeltette a figyelmünket, köszönhetően elsősorban annak, hogy Orson Scott Card (Végjáték) egyik regényét gyúrták át digitális szórakoztató formába az urak. A játék (és a regény) főhőse egy Gideon Wyeth nevezetű fiatal srác, akinek (meglepetés! :-) az emberiség megmentésének feladata szakad a nyakába. A Földet ezúttal egy, The Seekers kódnevű idegen faj fenyegeti – a barátságtalan idegenek próféciáiban az emberek mint misztikus-veszedelmes, az univerzum uralmi pozíciójára törő faj szerepelnek – ezért döntenek úgy, hogy szisztematikusan kiirják őket (azaz: minket), mielőtt nagyobb bajt csinálnának. Ehhez persze Gideon



BLOODRAYNE 2

barátunknak is lesz egy két szava: kiválasztottként ő esik neki a támadóknak. A fejlesztők a történetet third person akciójáték formájában mesélik el: Gideon akrobatikus képességekkel megáldott fiatalember, aki egy látványos hátra szaltó közben is képes egyszerre két fegyverből tüzelni. A játék ezen (mászkálós akció) porciója remekül sikerült: hatalmas, részletesen kidolgozott pályákon írtjuk az ellent, hősünk sűrűn lassítja az időt (azaz: bejátszik a mostanság lassan már kötelező bullet-time effektus), ha kell, még az ellenfelek fejéről is elrugaszkodik. A bemutatott demo néhol frame-rate problémákkal küszködött – nem volt vészes, csak a nagyobb tömegjelenteknél lassult be egy kicsit a játék. Az rekedős részekről (mert ilyenek is lesznek) már nem tudunk ennyi jót mondani: Gideon bepattant egy járműbe, és onnan szinte kezelhetetlené vált a játék – a repülő járgány irányítása nehézkes volt, a Jóságos Atyaúristennek sem akarta azt csinálni, amit elvártunk tőle. Következtetés: van még mit csiszolni a játékon – remélhetőleg fognak is, mert amúgy nagyon hangulatos és látványos anyagnak tűnt az Advent Rising, helyenként lenyűgözően szép (a víz pl. piszok jól nézett ki) grafikai megoldásokkal. A fejlesztő uraknak mondjuk már nincs sok idejük: a megjelenést idén szeptemberre tűzték ki – kizárólag Xbox-ra (jön PC-re is, de ez itt és most abszolút mellékes).

A **BloodRayne 2** ott folytatja, ahol az első rész abbahagyta: a *Terminal Reality* fogta az eredeti félig vámpír, félig ember hősnőt, kicsit előtekerte az óramutatót (a második rész az eredeti történések után ötven évvel játszódik) és a nácik helyett ezúttal saját fajtársaival, a vámpírokkal állította szembe. A vámpír pajtásokat most azért kell bántani, mert ők is bántani akarnak bennünket: a The Shroud nevezetű szerre vadásznak, ami immúnissá tenné őket az UV-fényre – a fényes nappal bóklászó vérszívók pedig szépen lassan felfalnák a lakosságot. A vámpírnépség vezetője – az akcióeposzok évtize-



BLOODRAYNE 2

des hagyományainak megfelelően – Bloodrayne néni édes jó apukája. Ez azonban nem akadályozza meg csábos protagonistánkat abban, hogy (ismét) felszeleteljen mindenkit, aki az útjába – ráadásul ezt most még látványosabban és brutálisabban teszi. A látványról a támadások / mozgások jelentősen megnövelt száma gondoskodik: BloodRayne csöveken csúszik le (ha közben kitartja a pengéjét, fejeket nyiszál le), hatalmas fatáblákat dönt rá az ellenfeleire, a falhoz szögezi őket, bonyolult kombókkal tarol le egyszerre több rosszfiút – vagyis jóval akrobatikusabban nyomja, mint korábban. Az újdonságok sorát gyarapítják a kivégző mozdulatok is: a csinos vámpírcsaj kettévághatja, oszlopokra húzhatja fel, vagy akár darabokra szeletelheti az ellenfeleit. Ennek megfelelően a második rész egy kategóriával brutálisabb (néhol tényleg elképesztően véres) mint az elődje – a cenzoroknak gyaníthatóan kihullik tőle a maradék hajuk is. A véres leszámolás idén októberben kezdődik, Playstation 2-n és Xbox-on. Apropó, még egy ok, amiért bejött nekem a BR2: az E3 (szerintem) legjobb csaja reklámozta a játékot, vörös parókában és fekete selyemruhában, ami természetesen a legmegfelelőbb helyeken volt megkurtítva és kivágva... :-)

A Majesco vállalta fel a **Guilty Gear X2 #Reload** amerikai forgalmazását – a játék már jó ideje kijött Japánban, rejtély, hogy mi tartott eddig. Az *ARC System Works* kettődés verekedős szériájának nyilvánvalóan nincs akkora rajongótábora, mint mondjuk a Street Fighternek – de akik szeretik, azok NAGYON szeretik. Az X2 nekik, azaz a rajongóknak készült: a grafikai változások nem jelentősek az előző részekhez képest (a játék már Dreamcaston is durva jól nézett ki), a fókusz ezúttal a tartalmi bővítéseknek volt. Ha szereted a hosszú szórakozást nyújtó verekedős játékokat, akkor fordulj nyugodtan a GG X2 felé: tele van tömve lehetőségekkel. Itt van például a Story mód: húsz alapból választható (és hat titkos) karak-



GUILTY GEAR X2 #RELOAD

ter, mindegyik egyéni történettel, és a történet végén egyén záró animációval. A kétszereplős aracde pofozkodás mellé (lesz Live támogatás is!) simuló survival mode kemény kihívást jelent: kereken 1000 (!) összecsapást vonultat fel – a Mission Mode (ugyanazt takarja, mint mondjuk a Soul Caliburban) és a Medal of the Millionaire Mode (küzdelem különféle díjakért) pedig már csak hab a tortán. Az amerikai verzió kizárólag Xbox-ra fog megjelenni, szeptemberben – ami azért furcsa, mert a japán változat anno kijött Playstation 2-re is.

A cég másik „japán Importja" az **Ultra Bust-a-Move**. Magát a játékot azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom: aranyos figurákkal lődözünk fel színes golyócskákat a képernyő tetejéről füzérben lógó többi színes golyócskára – ha három ugyanolyan színű csatlakozik egymáshoz, leesnek – Puzzle Bobble, emberek, aki nem ismeri, sürgősen pótolja a hiányosságot, a játéktörténelem egyik legjobb ügyességi / logikai játékáról van szó. Az „Ultra" előtaggal ellátott verzió semmiben sem különbözik a sok tucatnyi elődjétől és klónjától – amiért érdemes lesz megvásárolni, az a Live-support, magyarán szólva tudunk majd vele neten keresztül egymás ellen játszani – ez nálunk magában megéri a játék árát (a GBA-mban most is Puzzle Bobble figyel). A megjelenése október elején lesz esedékes, kizárólag Xbox-ra.

Ezzel le is zárult a „nagygépes" játékok sora, lássuk a handheld kínálatot, ami a Majesco esetében két említésre méltó játékot jelent (illetve: az egyik nem is játék, de erről majd a maga helyén). A **Cartoon Nerwork Block Party** egy aranyos minigame kollekció: a csatorna ismertebb karaktereivel bonyolódhatunk (rendkívül egyszerű) minijátékokba – állítólag fél tucat szereplő lesz a végleges változatban, nekünk csak Johnny Bravo, valamint Cow és Chicken volt ismerős – többet kéne néznünk a rajzfilmcsatornát (és nem mindig csak a Samurai Jacket :-). A Block Party augusztus elején fog megjelenni, szerintünk az 5-8



GUILTY GEAR X2 #RELOAD

éves korosztálynak szánják. **Nickelodeon: The All Grown Up! Video** NEM játék, hanem rajzfilm: a Majesco által kifejlesztett GBA-s videó lejátszónak hála (nem kell külön hardver, mindent a kártya tartalmaz) most már mozizhatunk is a kis zsebkonzolon – a The All Grown Up! a filmkollekció első darabja, két rész a Nickelodeon-féle Rugrats spinoffból. A majesco egyébként elég szorosra fűzte a kapcsolatát a Nickelodeonnal: a csatorna összes jelentősebb sorozatát kihozzák GBA-s videó formájában, később pedig olyan címekre is sort kerítenek, mint a Pokemon, a Teenage Mutatnt Ninja Turtles, a Yu-gi-oh!, vagy a Sonic X. A The All Grown Up első része az Államokban már megjelent – remélhetőleg nálunk is bevállalja valaki a forgalmazását (nem feltétlenül a Nickelodeonos csodák érdekelnek – a Sonic jöhetne igazán).



ULTRA BUST-A-MOVE



ULTRA BUST-A-MOVE

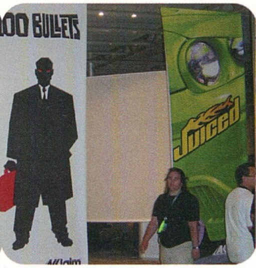


CARTOON NERWORK BLOCK PARTY



NICKELODEON: THE ALL GROWN UP! VIDEO











100 BULLETS



100 BULLETS



100 BULLETS



ATV QUAD POWER RACING 3

ACCLAIM

Az idei *Acclaim* felhozatal bőséges volt: a cég rengeteg játékot hozott ki az Expóra – az embernek néha az az érzése támadt, hogy nem is egy „közepes" hanem egy „nagy" (EA / Activision / Konami stb… kategóriájú) kiadó standján bóklászik. Lássuk, mily jót lehetett szemrevételezni az Acclaim-bunker belsejében:

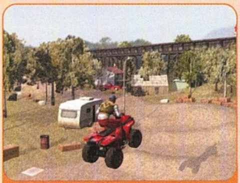
Első utunk természetesen a **100 Bullets**-t futtató gépekhez vezetett: a Brian Azzarello népszerű képregény-szériája alapján készülő játék már bejelentésekor megragadta a figyelmünket. (Annak idején írtunk is róla, talán emlékeztek még rá: ez az a játék, ahol a főhős kap egy aktatáskát /benne egy automata fegyver, száz golyó – innen a cím/ és egy tetszőlegesen kiválasztott ember büntetlen meggyilkolására feljogosító okmány). Cole Burns a játék (és a képregény) során persze nem egy (és még csak nem is száz) rosszfiút fog a pokolra küldeni. Ha nagyon hasonlítgatni akarnának valamihez a 100 Bullets-t (és miért is ne tennénk?), akkor a Max Payne lenne a legközelebbi rokon. Ugyanaz a third person perspektíva, ugyanaz a látványos, lassításokkal gyakran megtűzdelt akció – csak jóval „képregényszerűbben" előadva, mint a megkeseredett New York-i zsaru esetében. A fejlesztők elmondták, hogy sok dolgot nem véglegesítettek még a játékban: így például gondolkodnak egy „lock on" ficsör bevezetésén – ha kellő ideig tartod célon a fegyvert, automatikusan rajta marad a célkereszt, te pedig a helyzetváltozatástól függetlenül pumpálhatod tele ólommal a szerencsétlent. A másik ilyen – egyelőre kérdéses – lehetőség az un. rage meter bevezetése. Ez minden agyonlőtt ellenfél után töltődik egy kicsit – ha fullon van, elnyomhatod a speckó „rage-mozdulatodat" – ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy a főhős beborul az agyába, és mindenkit látványosan kivégez a szobában. Maga a szimpla lövöldözés is igen látványos egyébként: rengeteg tereptárgy pusztítható (a durvább fegyverek – shotgun, gránátvető – esetében értelemszerűen nagyobb a rombolás), Cole pedig igen durván bánik el az ellenfeleivel (képes például élő pajzsként használni őket, de ha úri kedve úgy tartja, egyszerűen magához rántja, és fejbe lövi a kellemetlenkedőket). Az E3-on kipróbálható demoban egy másik karaktert is irányíthattunk – őt Snow Falls-nak hívják, a képregényben nem szerepelt, Azzarello direkt a játék kedvéért alkotta meg. A 100 Bullets október elején várható, a Playstation 2 és Xbox tulajok örülhetnek majd neki.

Az **ATV Quad Power Racing 3**-at mi inkább ATV Quad Power Racing 2.5-nek neveztük volna: az Accalaim manchesteri stúdiója fogta szépen az előző két részt, és hozzájuk csapott néhány plusz szolgáltatást – voila, itt a harmadik epizód, friss és ropogós, a Tisztelt Vásárló fáradjon szépen a kasszához. A grafikai megvalósítás szerintünk teljesen ugyanolyan, mint a második részben (gyaníthatóan ugyanaz a motor), játékban maximum mennyiségi jellegű változások történtek. A korábban is szereplő freestyle trükközést kiegészítették egy trükk-kreátor opcióval – azaz most már mi állíthatjuk össze a saját trükkjeinket. A játékmódok is igen hasonlóak az előző részekben látottakhoz: Single Race, Freestyle, Championship, Arcade, és Time Trial. Ezúttal egyébként huszonnégy négykerekű motor közül választhatunk, a versenyeken nyert pénzből tuningolhatjuk is őket. A harmadik rész talán legnagyobb újítása az online multiplayer – egyszerre hatan versenyezhetünk majd egymás ellen a neten keresztül. Az Acclaim PR-es legénykéje elmondta, hogy „neves előadók neves számait" licencelik a játékhoz – azt azonban, hogy konkrétan kik is ezek a híres művészek, nem volt hajlandó elárulni. Következtetés: aki eddig komálta a sorozatot, most sem fog benne csalódni – csak ne várjon forradalmi újításokat, mert a jelek szerint azok nem nagyon lesznek a harmadik részben. A megjelenés még elég távoli: a játékot 2005 első negyedévére ígérik, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A *BattleBorne* a második világháború európai csatamezőire viszi a Diablot a **Combat Elite: WWII Paratroopers**-ben. A dolgot persze nem kell szó szerint érteni, nem randa szörnyikéket fogunk elpáholni Normandiában, hanem a Diablo által képviselt – a konzolos vonalon pl. a Baldur's Gate: Dark Alliance-ben, és annak nagyszámú klónjaiban megjelenő – akció-RPG stílust ültetik át az urak reális, második világháborús környezetbe. A szokásos harcos-varázsló-nyilazós elf felállás helyett a játék elején három, különböző tulajdonságokkal rendelkező (angol vagy amerikai) elit-ejtőernyős (név szerint: a texasi illetőségű Patrick Harper; a georgiai John Howe, és Stephen Frost Anglia képviseletében) közül választhatunk, és vele fogjuk végig lőni-robbantgani magunkat fél Európán – Bastogne-tól kezdve egészen Berlin elfoglalásáig, összesen negyvenöt küldetésen keresztül. A BattleBorne (az urak nem zöldfülű fejlesztők, annak ellenére, hogy ezen a néven ez az első játékuk: a csapat a Fallout 2, Baldur's Gate: Dark Alliance vagy a Tom Clancy's Ghost Recon mögött álló emberkékből verbuválódott) grafikai téren sem nagyon akart kompromisszumokat kötni: a Dark Alliance motorját licencelték (és alakították át alaposan) a játékhoz. A fejlesztők megtartották a Baldurs Gate skill / szintlépés rendszerét is, csak most nem az ügyességünket / erőnket / intelligenciánkat, hanem harcosunk tulajdonságait tornászhatjuk fel az egekbe – a gránáthajító skill növelésével emberünk távolabbra / pontosabban hajítja a robbanó szeretetcsomagot, a Battle-sense-re pakolva pedig jobban / pontosabban lő. A játékot eredetileg a normandiai partraszállás hatvanadik évfordulóján akarták megjelentetni, de csúsztak vele egy kicsit – elméletileg valamikor a Konzol megjelenésének környékén (július közepén) fog kijönni – Xbox-ra és Playstation 2-re.

Az **Emergency Mayhem** egy NAGYON rövid videóval szerepelt csak az idei E3-on, most ebből próbálunk következtetéseket levonni. Ami biztos: a játék alapját egy vészhelyzet-elhárító osztag tevékenysége képzi – az osztag tűzoltókból, mentősökből és rendőrökből áll. A vészhelyzetek egy hatalmas városban történnek – előbb oda kell érnünk időben a helyszínre a csapat valamelyik járőrével (az előbbiekből következik: rendőr / mentő / tűzoltó autóval) aztán kezelnünk kell a problémát. A vezetős részek leginkább a Crazy Taxihoz hasonlítottak egy nagy nyílt mutatta a következő helyszín irányát, hőseinknek pedig a forgalomban szlalomozva kellett – a meghatározott időkorláton belül – elérniük a célpontot (ami egyébként pont olyan sárga színű karika jelölt, mint a CT-ben). A problémák megoldása már eredetibb: tulajdonképpen minden vészhelyzet egy-egy minijáték (ezekből állítólag összesen hetven lesz). Sajna pont ezt az érdekesebb részt nem mutogatták az urak: egyetlen minijátékot lehetett bevizsgálni, itt lelkes kis tűzoltócsapatunk egy lángoló épületből kiugráló embereket próbált elkapni egy hatalmas kifeszített pányvával. A fejlesztők elmondása szerint inkább a humoros megközelítés jellemzi a játékot (erre azért kíváncsiak leszünk, maga a téma nem éppen humoros…), és a minijátékok többségét multiplayerben is lehet majd játszani. Az Emergency Mayhem a Playstation 2-t és az Xbox-ot célozza be, a megjelenése még odébb van. Legkorábban 2005 elején lehet rá számítani.

Az **Interview with a Made Man**nel az Acclaim a manapság igen népszerű bűnözős játékok zsánerében próbálkozik. A sztoriról egyelőre annyit tudni, hogy egy ifjú maffiózó, név szerint Joey Varolla bőrébe bújva kell majd megmásznunk a Bűn Ranglétráját – a cél természetesen a szervezet feletti uralom átvétele. Az Expóra egy rövidke demot hoztak ki a játékból: Joey éppen egy benzinkútnál dekkolt, mikor símaszkos emberek rohanták meg az épületet – hősünk persze fegyvert rántott, és elkezdte módszeresen lelövöldözni a támadókat. A játék sajátosan alkalmazza a (ezek szerint most mér tényleg kötelező) bullet-time effektust: a belassítás arra szolgál, hogy viszonylag nyugodtan kijelölhessük a leendő célpontjainkat – ha ez megtörtént, az idő folyása visszaáll a normális kerékvágásba, mi pedig osztott képernyő segítségével váltogathatunk a korábban megjelölt célpontok között (kicsit furcsa, de



ATV QUAD POWER RACING 3



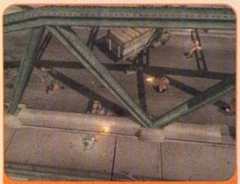
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



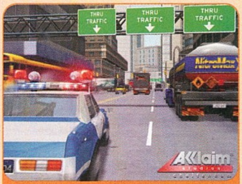
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



EMERGENCY MAYHEM



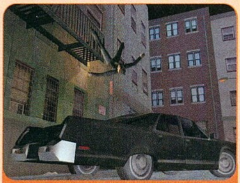
EMERGENCY MAYHEM










INTERVIEW WITH A MADE MAN

legalább eredeti megoldás). A másik érdekesség a fedezékek intenzív használata: Joey (előre kijelölt) fedezékek mögé tud beugrani, és innen osztja az áldást – a fejlesztők elmondása szerint ez nagy szerepet kap majd a játékban, a nyílt, ész nélküli lövöldözés ugyanis gyors elhalálozáshoz vezethet. Az E3-on bemutatott korai (pre-alpha) verzió már most elég meggyőzen nézett ki (különösen a látványosan pusztítható környezet tetszett), pedig a megjelenés nem mostanában lesz – a játék 2005 második felében fog megjelenni, Playstation 2-re és Xbox-ra.

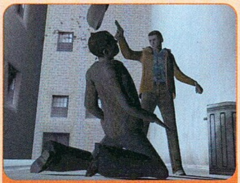
No, mi a másik népszerű műfaj mostanság? Talált: az underground, pénzdíjas, a tuningra fókuszáló autóversenyeké. Az Acclaim itt a **Juiced** című stuffal kíván sikereket elérni. A Juiced szerencsére nem egyszerű NFSU klón, hanem több területen is újítani próbál. A játék elszakad a stílusban megszokott arcade vezetési modelltől és fizikától, és inkább a Gran Turismo szerű reális megközelítést követi: a Juicedben szereplő mind az ötven autó licencelt, és az eredeti menettulajdonságoknak megfelelően modellezett. A másik érdekes aspektus a csapatalapú megközelítés. Nem magadban vágsz neki az utcai versenyek világának, hanem több társaddal egyetemben


JUICED

– a későbbiekben pedig újabb embereket toborozhatsz magadnak. Éppen ezért nem feltétlenül a saját egyéni sikeredi lesznek fontosak: több olyan versennyel is találkozhatsz majd, ahol a csapatnak és nem neked kell sikereket elérned – egy megfelelően időzített leszorítással, vagy az ellenfél legjobb pilótájának blokkolásával többre jutsz, mint ha a gázt ész nélkül nyomva minden áron te akarnál elsőként beröpülni a célba. Szintén érdekesnek tűnt a „hazai pálya" intézményének bevezetése: az általad ismert aszfaltcsíkon te (és a csapatod) alapban jobban teljesítesz, mint a többiek – az ellenfél pályáin pedig te leszel hátrányban. Vizuális szempontból teljesen korrektül néz ki a Juiced, és izomból hozza azokat az elemeket (például a hatalmas karambolokat, a részletes vizuális / teljesítmény tuningot, valamint az offline / online multiplayert), amit az ember 2004-ben egy ilyen

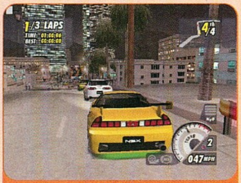


THE RED STAR


INTERVIEW WITH A MADE MAN

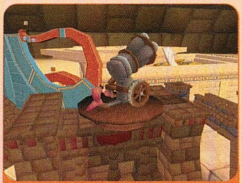
jellegű játéktól elvár. Tudja pótolni az Accalaimtől az EA által elhappolt Burnout-szériát? Idén szeptemberben meglátjuk, Playstation 2-n és Xbox-on egyaránt.

Az Accalaim másik „bűnözős" játéka a **The Last Job**. Az utolsó meló a betöréses rablások vidám kis világába vezeti be a tisztelt játékost: egy négy főből álló csapatot irányítva kell különféle huncut küldetéseket végrehajtanunk – természetesen ezek mindegyike különféle értéktárgyak eltulajdonításával kapcsolatos. Négy emberünk különféle tulajdonságokkal rendelkezik: a főnök ugyebár a csapat esze, az izmos srác az öklével érvel, a technikus kolléga elektronikus szerkentyűkkel babrál és számítógépeket hackel, míg a akrobatikus tulajdonságokkal megáldott emberünk a klasszikus, falon fölmászó, árnyékban csendben lopózó tolvaj. Ebből a felállásból egyből adná magát, hogy a The Last Job csapatalapú „oldjuk meg közösen a problémákat" játék. Nem az – illetve az, csak másképp :-) A feladatokat ugyanis nem egyszerre, hanem szakaszokra bontava teljesítjük, mindig egyetlen karaktert irányítva – de egyazon időben. Így elsőre talán bonyolultnak hangzik a dolog, rögtön meg is világítom egy példával (Accalaimék is ezt tették, kihoztak egy rövid tesztpályát az Expóra.) A szituáció: embereink



JUICED

egy bankban tevékenykednek, hirtelen megjelennek a zsaruk, és villámgyorsan le kéne lépni a zsákmánnyal. O'Neil, a főnök indítja az akciót: a tetőről mesterlövészpuskával megtizedeli az épületet megrohamozó rendőrséget. Ha lejárt a feladatra kiszabott idő, az események „visszapörögnek" – ismét ott áll az óramutató, ahol O'Neil elkezdett lövöldözni – csak most Millert, a bicepszeivel gondolkodó kollégát irányítjuk: ő azokat a rendőröket veszi gondjaiba, akiket O'Neil nem tudott lelőni a tetőről, és bejutottak az épületbe. „Parallel játék" – mondják a fejlesztők – minden egy időben történik, különféle nézőpontból – az egyik karakter tevékenysége befolyásolja a másikat, ha valaki elszúr valamit, a többiek isszák meg a levét – és fordítva. Maga a koncepció roppant izgalmas, kíváncsian várjuk, hogy sikerül ebből összefüggő játékot csinálni. Egy darabig még várhatunk:


WORMS FORTS UNDER SIEGE


THE LAST JOB

a The Last Job a fejlesztés korai stádiumában leledzik, majd csak valamikor 2005 folyamán kerül az üzletek polcaira (ismételten: PS2 és Xbox platformokon). **(Ha ez a „paralell" módszer jól működik majd a gyakorlatban, ez a game nagyot fog ütni. EZ tényleg ÚJ ÖTLET! Martin)**

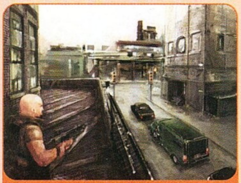
Az Acclaimnél szerethetik a képregényeket: a 100 Bullets-en kívül egy másik rajzos füzet, a **The Red Star** jogait is megvették, és itt is az alkotóval (esetünkben: Christian Gossettel) szorosan együtt működve próbálnak gondoskodni arról, hogy a játék minél jobban tükrözze az eredeti képregény hangulatát. Az eredeti képregény pedig elég furcsa darab: a Szovjetunióban járunk, de egy alternatív univerzumban – a Vörös Birodalom él és virul, a hatalom alapját még mindig a katonai elnyomás képezi – a Sereg azonban nem csak a haditechnikát, hanem a mágiát is szívesen használja. Hőseink ebben az univerzumban esnek neki az elnyomóknak. Három választható karaktert kapunk: Kyuzo lassú, de hatalmas pofonokat osztogat; Makita ügyes és gyors, viszont fizikailag gyenge; Maya pedig – a Vörös Flotta mágusaként pusztító varázslatokra képes. A The Red Star színtiszta akciójáték, a


JUICED

harc folyamatos – teljesen olyan, mint ha a Gauntletet keverték volna valamelyik japán beat'em uppal (mondjuk a Streets of Rage-el) – hőseink egyes missziókban puszta kézzel harcolnak, máshol pedig brutális fegyverekkel (Kyuto például előszeretettel lángszórózik) irtják az ellent. Kíváncsian várjuk, hogy mi sül ki ebből: a játékot az Államokban fejlesztik – ezt a stílust eddig a japán stúdiók uralták. A zsáner elvárásainak megfelelően cooperative multiplayert is kapunk – egyszerre ketten ugorhatunk fejest a harcba. A The Red Star szeptemberben támad, Playstation 2-n és Xbox-on.

A **World Championship Rugby**-re csak egy futó pillantást vetettünk: egyikünk sem kifejezett rögbi-rajongó (még játék szintjén sem). A WCR-t a Swordfish fejleszti – ők pedig már tető alá hoztak egy jófajta rögbis játékot, a Jonah Lomu Rugby-t. Ez a mostani inkar-


WORMS FORTS UNDER SIEGE


THE LAST JOB

náció grafikai szempontból pofásnak, akció tekintetében pedig kissé kaotikusnak tűnt – ez mondjuk nem hatalmas probléma, a rögbi ilyen sport, másrészt pedig a fejlesztők elmagyarázták, hogy a WCR-rel inkább a látványos, arcade stílusú megközelítésre törekedtek, mint a sport akkurátus, a valóságot pontosan modellező szimulációjára. A rögbi-rajongók augusztus utolsó hetét karikázzák be piros filccel a naptárban – a WCR akkor érkezik, Playstation 2 és Xbox platformokra.

Végül, de nem utolsósorban: **Worms Forts Under Siege**. A (még mindig) a *Team 17* által hegesztett újabb Worms-epizód teljesen új, stratégiai irányba viszi el a szériát. Ezúttal ugyanis, kérem szépen, az egymásra való lövöldözésen kívül egy erőd (egészen pontosan: egy épület-lánc) felépítésére is lehetőségünk lesz. Az épületek milyensége / mennyisége az adott pályától függ – a különböző funkciójú építményeket (van, amelyik utánpótlást szolgáltat, mások közvetlenül, fegyverként vethetők be az ellenfél ellen) egymáshoz kapcsolva kell felépítenünk. Itt jön a képbe a stratégia: a kevésbé pallérozott játékos egy darab egyenes vonalat épít – és öt percen belül elveszti a meccset, mert a ravasz ellenség szétlövi az összekötő falakat –



THE RED STAR

ahogy egy épület leveszti az összekötetést a „központtal", használhatatlanná válik (az okos stratéga jobban védhető – például gyémánt alakzatban építkezik). Az épületekre szerelt fegyverek a pusztítás új dimenzióit nyitják meg: láttunk lézerágyút, láttunk hatalmas katapultot, és egy Armageddon kódnevű szerkentyűt is – ez utóbbi a fél pályát letarolta. A Team 17 némi történelmi szószt is rácsorgatott a játékra: a kampány móduszban híres csatákat (Trója) és helyszíneket (az ókori Egyiptom, Artúr király Angliája) üdvözölhetünk majd. A végletekig módosítható multiplayer összecsapások természetesen most is ott figyelnek a játékban, ráadásul az idei inkarnáció minden platformon (Playstation 2 / Xbox) játszható online is. A kukacháború a tervek szerint november magasságában veszi kezdetét.


WORMS FORTS UNDER SIEGE











DIGIMON WORLD 4



DIGIMON RUMBLE ARENA 2



DIGIMON RACING



INUYASHA: THE SECRET OF THE CURSED MASK

BANDAI

A *Bandai* félelmetes mennyiségű anime-feldolgozást pakolt ki a standjára: a kínálat szinte csak ezekből állt, a játékok minősége persze erősen változó volt.

Kezdjük a gyengébb eresztésekkel: három darab új *Digimon* játék borzolta az idegeinket (a Zsebszörnyeket kedvelem, a Digimont viszont ki nem állhatom). A **Digimon World 4**-gyel az eddig az egyes számú Pléjstáción hódító butácska RPG-széria átköltözik a következő generációs konzolokra: a sztori egy Digital Security Guard körül forog, aki felfedezi, hogy valaki elvágta a kapcsolatot a valós világ felé, és egy új világ jött létre a Digitális Birodalmon belül – a rejtély felderítése és a felelősök durva megbüntetése természetesen a te feladatod lesz. A játék grafikailag fejlődött egy jó kategóriát (nem volt nehéz), és a korábbi körös harcrendszert is lecserélték valósidejű összecsapásokra (ezeket egyénként multiplayer móduszban is lejátszhatjuk majd.) Az összes jelentősebb szörny szerepel, plusz új, „digivolved" (micsoda szó!) változatokat is kapunk belőlük. Megjelenés augusztus végén (PS2 / Xbox / Gamecube). A **Digimon Rumble Arena 2** a Super Smash Bros. durva klónja: gyakorlatilag ugyanazt a játékot kapjuk, csak a Nintendo hősök helyett a Digiszörnyekkel, akik kettődés háttérek ellőtt poligonformában püfölik egymást. Az egyetlen különbséget a harcok közben történő fejlesztésben véltük felfedezni: az összecsapások során kis kék golyókat pofozhatunk ki az ellenfelünkből, ezek segítségével két lépésben „digivolválódhatunk" (jajj, megint ez a furcsa szó! :-) egy durvább szörnyellává – a végső forma gyakorlatilag megállíthatatlan. A Rumble Arena 2 szintén augusztusban érkezik, Xbox-ra és Gamecube-ra. A GBA-t megcélzó **Digimon Racing** is koppintás: ezúttal a Mario Kart ihlette meg az urakat – a játék teljesen ugyanolyan, mint Mario-ék gokartos huncutsága, csak a digiszörnyek szerepelnek benne – összesen negyven, plusz lesz néhány rejtett karakter is. A digivolválódás (arghhhhh !!! :-) itt is bejátszik, különféle power-uppok felszedésével fejleszthetjük a karakterünket, aki így durvább támadásokat lesz képes a versenytársak nyakába hajítani. A játék tizenöt pályát, és (link kábel segítségével) négy játékost boldogító multipalyert kínál – a változatosság kedvéért valamikor augusztus végén.

A **Cowboy Bebop** játékfeldolgozása egy fokkal (egy jó naggyal) jobban nézett ki, mint a három Digimon-izé együttesen: ez is anime feldolgozás, ugye, az amerikai Cartoon Network mostanság sugározza a szériát, nagy sikernek örvend, így a Bandai (a Banpresto-val karöltve) angol nyelven is kiadja a sorozatra alapozó akciójátékot. A játékban Spike-ot, Jetet, vagy Faye-t irányíthatjuk – ők a speciális mozgásaikban fognak eltérni egymástól. A bemutatott demo alapján egy standard ütlegelős-lövöldözős akciójátékra lehet számítani, stílusos cel-shaded grafikával nyakon öntve. A verekedés korrektnek tűnt (RENGETEG kombót lehetett előhozni, a kombózásra három külön gomb lett elkülönítve), a lövöldözős rész viszont gyengén muzsikált – köszönhetően annak, hogy a Banpresto ide s átemelte a Lupinban már egyszer elsütött „nyomva kell tartani az L2-t, és csak úgy tudsz lövöldözni" butaságot – egy pörgős akciójátéknál ezt NAGYON nem kéne (plusz az automatikus célzás is furcsa dolgokat művelt). Összességében nem lesz rossz játék (az anime hangulata jól átjött rajta), a széria rajongói szerintem komálni fogják – majd októberben környékén, exkluzívan Playstation 2-n.

A **Ghost in The Shell: Stand Alone Complex** az (elég jól sikerült) GITS-tévésorozat feldolgozása – erősen akciódús formában. Az Expón bemutatott két pályán két különböző karaktert (magát Motoko Kusanagi kisasszonyt, és Batout) lehetett irányítani – a két karakter különbözően viselkedett. Batou (érthető módon) lassabb, de durvább fegyvereket használ, míg Kusanagi ügyesebb és akrobatikusabb (képes például a falakról elrugaszkodva hatalmasakat szaltózni a levegőben, viszont nem olyan széles a fegyverarzenálja (a demoban egy mesterlövészpuskával nyomult). Az akció jó pörgős, a grafika okés, a kamerakezelés viszont hagyott némi kívánnivalót maga után (rengetegszer kellett manuálisan utána állítani, hogy lássunk is valamit), ezen remélhetőleg még csiszolnak egy kicsit, mert könnyen tönkrevághatja az amúgy hangulatos játékot. A GITS rajongók november környékén aktivizálhatják magukat – feltéve, ha rendelkeznek egy Playstation 2-vel – ugyanis csak arra fog megjelenni.

A Bandai a Gundam-fejőstehenet sem hagyja nyugodtan aludni: kapásból három játékot hoznak ki a népszerű óriásrobotos animére alapozva. A **Gundam Seed: Battle Assault** tisztességes méretű pályákat használó verekedős játék, ahol huszonötféle Gundam-robot közül választva kell alaposan elpüfölnünk az ellenfelünket (alapból energiakarddal masszírozzuk egymást, de többféle lőfegyver is bevethető lesz). A pályák nem csak nagyok, hanem funkcionálisak is: a tereptárgyak némelyike felhasználható a küzdelemben, és ha ügyesek vagyunk plusz sebzést is okozhatunk velük – például belepasszírozhatjuk az ellenfelünket egy épület masszív betonfalába. Harcolhatunk face-to-face, vagy akár egyszerre négyen is, free for all, vagy csapatjátékos formában. Októberben érkezik, a „nagygépek" közül Playstation 2-re, de lesz belőle GBA verzió is. A hagyományos Gundam-kalandok kedvelői a **Mobile Suit Gundam Seed**re vessék vigyázó tekintetüket: ez a klasszikus third-person akció vonalat követi, a legutóbbi (Japánban tavaly októbertől) sugárzott rajzfilmsorozat alapján. A főszereplő azonos az anime főhősével (Kira Yamato), de több ismert mellékszereplő (Asran Zara, Frey Alstar) is feltűnik majd a játékban. A fejlesztők a jelek szerint az irányítás barátságosabbá tételével foglalkoztak a legtöbbet: a nagykiterjedésű pályák és a rengeteg ellenfél ellenére nem volt nehéz a robot uralása és a harc – köszönhetően az újraírt célzási rendszernek (az automatikus célbefogás sokkal intelligensebb volt, mint korábban). Egyelőre csak a story móduszt mutogatták az urak, de szinte biztos hogy lesz multiplayer szekció is. A Playstation 2 változattal párhuzamosan egy Nintendo DS verzió is készül – utóbbi megjelenési időpontja még bizonytalan, a PS2 inkarnáció 2003 végén debütál. Az **SD Gundam Force** a fiatalabb generációt célozza meg: a címben szereplőm SD a „super deformed" (nagyfejű karakterek, ugye) ábrázolásmódra utal, az egész játék roppant mókásan néz ki, és a klasszikus third person akció is erre a szintre lett lebutítva – a kiállított demo NAGYON könnyű volt, egyszerű feladatokkal, és néhány gombnyomással halomba szabdalható ellenfelekkel. A mókás megjelenítés ellenére maguk a mechák igen jó néztek ki, a környezet viszont néhol az eggyel ez előtti konzolgenerációt idézte – finoman szólva is primitív volt. A játék alapból Playstation 2-re jön, de lesz belőle GBA verzió is – ez kettődés, oldalra scrollozó beat'em up formájában boldogítja majd a nagyérdeműt (mindkét verzió megjelenése októberben lesz esedékes).

Az **Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask** a rend kedvéért szintén egy (leginkább Japánban – az Államokban most kezdi vetítetni a Cartoon Network a japán rajzfilmeknek fent tartott Adult Swim szekcióban) ismert anime játékfeldolgozása, ezúttal akció-RPG formájában. A játék / anime főszereplője egy Kagome nevezetű fiatal leányzó, ajki rejtélyes körülmények között visszakerül a középkori Japánba. Itt találkozik Inuyasahával (félig ember – félig démon teremtmény) és együtt próbálják megakadályozni, hogy a világ sorsát befolyásoló (több darabra hullott) mágikus drágakő rossz kezekbe kerüljön. A harcok valós időben zajlanak, a grafika közepes, az animét nem ismertük – ergo nem hozott minket túlságosan izgalomba. A fejlesztők elmondták, hogy direkt a játék kedvéért új karaktereket terveztek – aki tehát bele van zúgva az eredeti szériába, újdonságot is kap majd a pénzéért. Amerikai megjelenés: idén ősszel, kizárólag Playstation 2-re.

A Bandai PSP-re is fejleszt: a játékot **The Gaghary**nak hívják, stílusát tekintve szerepjáték, és valamikor 2005-ben fog megjelenni – nagyjából ennyit tudunk mondani róla, a részletes bemutatóra szeptemberig (Tokyo Game Show) leszünk kénytelenek várni.



COWBOY BEBOP



COWBOY BEBOP



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX



GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT GBA



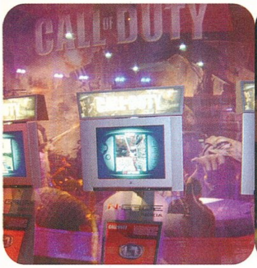
GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT PS2

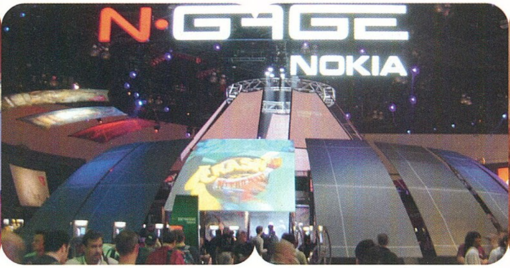


SD GUNDAM FORCE GBA



SD GUNDAM FORCE PS2









ASHEN



OPERATION SHADOW



OPERATION SHADOW



OPERATION SHADOW

NOKIA

A Nokiának NAGYON fontos volt az idei E3: hardveres és (elég sok) szoftveres újdonsággal is jelentkeztek. A hardveres újdonság természetesen maga az „új" N-Gage, az N-**Gage QD** volt. Az átdizájnolt szerkentyűről már volt szó korábban, ha minden jól megy, ebben a számban részletesebben is olvashattok róla (ha nem, akkor Stiletto hiába cipelte magával két hétig a masinát :-) Az új hardver természetesen még nem elég az üdvösséghez: az N-Gage-et a játékok teszik népszerűvé (vagy buktatják meg). Az egyes kiadóknál már írtunk külön az ott fellelhető N-Gage-es projektekről (a cikk végén a rend kedvéért azért felsorolom majd az összest, csak hogy az N-Gage tulajoknak ne kelljen lapozgatniuk (pláne egyszerre két számot). Most jöjjenek a Nokia saját kiadásában megjelenő újdonságok!

Az ausztrál *Torus Games* az **Ashen**nel próbálja megmutatni, hogy miképp kell normális FPS-t hegeszteni az N-Gage-re. Romero-ék Red Factionje nem volt rossz próbálkozás (a számos idegesítő hibája ellenére), az Ashen viszont határozottan kellemes darabnak tűnik. A játékról üvölt, hogy az ausztrál srácok annak idején rengeteget játszottak a Doommal meg a Quake-kel: hősünk egy (megfelelő nagyságú pályákra szabdalt) városban bolyong azért tapasztalható volt némi szaggatás). Az Ashen elvileg a Konzol megjelenésének időpontjában már kapható is.

A Torus Games másik N-Gage-es játékát **Operation Shadow**-nak hívják – még mindig a lövöldözésen van a hangsúly, de a gótikus-félelmetes környezet helyett katonás témát, a FPS nézőpont helyett pedig third person perspektívát kapunk. A történet egyszerű mind a pofon: adott két (kitalált) szembenálló állam – az egyik egy szép napon lerohanja a másikat – te a dolgok rondábbik oldalán állsz (értsd: a megtámadott nemzet katonája vagy) és a feladatod az, hogy alaposan odacsapj az inváziós erőknek. Mindezt a szokásos módon teheted meg: a kamera ott fityeg valahol a vállad mögött, a kezedben egy rakat fegyver (a géppisztolytól a rakétavetőig) és ki kell irtanod mindenkit, akinek két lába van (és nem te vagy :-). Kezdetben egyszerű katonákkal kell szembeszánod (nekik elég az ólom), aztán jönnek a keményebb, páncélos járművek is (őket már gránáttal kell megkínálni). A gránáthajítás mechanikája kissé nehézkes – előbb ki kell jelölni a dobás ívét, csak aztán nyomhatod el – a játék elég gyorsan pörög, gyakran nincs idő ilyesmivel szórakozni., mert villámgyorsan agyonlőnek. A legjobb az egészben az, hogy nem csak robbantgathatod a járműveket, hanem egy szakaszokon használatba is veheted tetési helyére. Az összecsapások nem valós időben, hanem körökre osztva zajlanak, a jól bevált, klasszikus akciópontos rendszer alkalmazásával. NAGYON oda kell figyelnünk a katonáinkra: ők a harcos során tapasztalati pontot gyűjtenek, egyre profibbá válnak – ha viszont fűbe harapnak, nincs élesztő itóka, képezhetünk ki helyettük egy (vagy több) újoncot. A grafika szerintem az N-Gage eddigi kínálatának legjobbja, talán azért, mert a fejlesztők nem erőltették a 3D-t, klassz sprite-alapú helyszíneket / objektumokat / szereplőket kapunk. A fejlesztő urak elmondása szerint egyébként a (jó hosszú) single player kampány istenigazából csak ízelítő az igazi főétel előtt – ez pedig a Bluetooth-os / N-Gage Arenas multiplayer. Na most: imádjuk a körös stratégiákat pláne az ilyen világháborúsakat – a bárhol, vezeték nélkül játszható multiplayer pedig egyenesen isteni. Ahh, majdnem elfelejtettem: a játék zenéje büntet (most, írás közben is azt hallgatom). Így, hírben ezt nem nagyon szoktuk kiemelni, de most nem bírtam ki – látogassatok el a http://www.n-gage.com/pathwaytoglory/ weblapra, a site főoldalán a játék zenéje szól – na, van olyan, aki szerint nem zseniális? :-) A Pathway to Glory már jó ideje készül – a Nokiás arcok azt ígérték, hogy idén a karácsonyi szezonban (azaz november környékén) végre tényleg megjelenik. Várjuk!

online – no, akkor jön az igazi móka. Online játék esetén egyes területek már foglaltak lesznek – a térkép itt állandó –, ha pedig ezeket akarod elfoglalni, akkor egy másik játékossal, és annak teremtményeivel találod szembe magad. Itt jön jól, hogy közvetlenül nem irányítod a csapatod, csak előre meghatározott tárgyakat / taktikákat adsz nekik – ha éppen nem játszol (nem vagy online) akkor is tudsz csatázni (ha éppen megtámadnak). Az ötlet jó, az pedig még jobb, hogy az offline felgyúrt kastélyodat (ezt is lehet fejleszteni) és csapatodat felviheted online játszani – ha ott elpáholnak, visszamész single playerbe, gyúrod egy kicsit a társaságot, és megint megpróbálod. A Pocket Kingdom novemberben jön – ha ez (meg a Pathway) nem adja el az N-Gage-et, akkor semmi.

A **Requiem of Hell** a Nokia saját bejáratú kis Diablo-klónja. A történet egy hendikeppel indul: izmos hősünk, Troy, sikerrel oltja ki a Pokol tüzeit – békés kis falujába visszatérve azonban káoszt és pusztulást talál – a falu varázslónője pont ezeket a tüzeket használta arra, hogy sakkban tartson egy Dalu nevezetű démont – a tűz megszűnt, a démon pedig elszabadult. Most Troy-nak (és a varázsló csajnak, Lindának) kell visszaterelnie a dolgokat a rendes kerékvágásukba – és persze alaposan elpáholni a szökésben



PATHWAY TO GLORY



PATHWAY TO GLORY



POCKET KINGDOM



POCKET KINGDOM

és mindenféle démonokat meg szellemeket küld át a túlvilágra (vagy ahonnan ezek jönni szoktak :-) A Hangulat kifejezetten gótikus: sötétség, a homályból hirtelen előbukkanó rémek, szürkésbarnás színpaletta (emiatt a játék néhány helyen TÉNYLEG teljesen úgy néz ki, mint az egyes számú Quake – az is ilyen barnás színeket használt). Emberünk persze nem a két szép szemével bírja távozásra a szellem / démon pajtásokat – tisztességes fegyverarzenált használ, ami az automata pisztolytól (sőt: rögtön két automata pisztolytól – amiben dupla fegyverhasználat is van, az már nem lehet rossz játék :-) a shotgunon és a gépkarabélyon át a gránátvetőig. Nem fegyver, de hasznos szerkentyű az opcionálisan bekapcsolható ghost-visor: mint ahogy a neve is mutatja, hősünk ezen keresztül képes felfedezni az amúgy láthatatlan szellem komákat. A grafika handheld-szinten jónak mondható, a framerate az esetek többségében rendben volt (sok ellenfél esetében azokat – vezethetsz például gépfegyverrel felszerelt terepjárót, de később állítólag harckocsit és helikoptert is. A grafika közepes (ennél azért már láttunk szebbet ezen a platformon – a füst / robbanás effektek azért elég jól néznek ki), és néha be is szaggat rendesen – ezeket a problémákat állítólag korrigálják a szeptemberben esedékes megjelenésig.

Oké, nem húzzuk tovább a saját idegeinket: jöjjön az egyes számú nagyágyú (lesz még egy :-) a **Pathway to Glory**. A Nokia belső fejlesztésű stratégiája BRUTÁLISAN jónak néz ki. A játék a második világháborúban játszódik, egy szakasznyi katonát irányítunk az európai hadszíntéren (a látottak alapján a manapság divatos „Normandiától Berlinig" szakaszt öleli fel a játék). Rengeteg féle küldetésünk lesz: egyszerű „pusztítsd el ezt vagy azt" missziókkal kezdünk, aztán foglyokat kell szabadítanunk, vagy egy értékes szállítmányt elkísérni (járműhasználat!) a rendel-

A kettes számú nagyágyú a SEGA **Pocket Kingdom**ja volt. A Pocket Kingdom érdekes keveréke a szerepjátékoknak és a stratégiai játékoknak – masszívan online környezetbe helyezve. A játékban egy Ulgress nevezetű birodalom minél nagyobb százalékának meghódítása lesz a feladatod: egy mozgó kastély irányítasz benne (a játék elején) egy kisebb sereggel – később negyven féle lényből (gólemek, vérfarkasok, elfek) válogathatod össze a csapatodat. Ha a kastéllyal új, addig még fel nem fedezett területre érsz, kiküldheted a csapatodat, hogy végezzenek az ott található szörnyekkel, és gyűjtsék össze a kincseket – közvetlenül nem irányítod őket, csak a felszerelésüket határozod meg (ez különféle tulajdonságokkal ruházza fel a teremtményeket), és a harc során követendő stratégiát / taktikát adhatod meg előre nekik. Ha offline játszol (a gép minden új játékhoz új, random térképet generál), akkor az AI által irányított ellenfelekkel küzdesz, ha viszont

lévő démont és csatlósait. Innen tényleg tiszta Diablo (vagy: Dark Alliance) az egész: hőseink a megnyert harcokért XP-t kapnak, tulajdonságpontokat növelnek, ha kell, gyógyító italokat hörpölnek, sőt, bluetooth-on keresztül akár ketten is nekivághatnak a kalandoknak. A Requiem két hatalmas világot, és ezen belül véletlenszerűen generált pályákat kínál – így jó sokáig el lehet majd szórakozni vele. A pokoli kalandok idén novemberben kezdődnek.

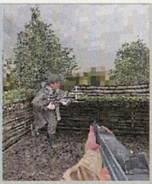
Végül pedig jöjjön az ígért felsorolás, a kiadók feltüntetésével: Bomberman (Hudson), Call of Duty (Activision), Crash Nitro Kart (Vivendi), The Elder Scrolls Travels: Shadowkey (Bethesda), High Gear (Gameloft), King of Fighters (Hudson), Rifts (Nokia), The Sims: Bustin' Out (EA), Spider-Man 2 (Activision), Tiger Woods PGA Tour 2004 (EA), Tom Clancy's Ghost Recon (Ubisoft), Worms World Party (THQ), Xanadu Next (Falcom) és Xyanide (Playlogic).



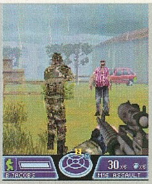
REQUIEM OF HELL



REQUIEM OF HELL



CALL OF DUTY



TOM CLANCY'S GHOST RECON



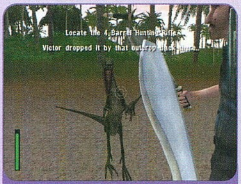





TRIGGER MAN



TRIGGER MAN


SAVAGE SAFARI HUNT


SAVAGE SAFARI HUNT

CRAVE

A *Crave* soha nem az epikus játékairól volt híres: a kiadó mindig is az olcsó kategóriában versenyzett – korrekt iparosok ők, akik megbízható mennyiségben szórják a nyakunkba a sok középszerű játékot. Idén sem volt másképp, majdnem bealudtunk, amikor végigböngésztük a kínálatukat.

A **Trigger Man** tipikus példája annak, hogyan készítsünk teljesen átlagos, és villámgyorsan elfelejthető third person akciójátékot. A játékot fejlesztő *Point of View* semmit nem akar hozzátenni a zsánerhez: a főhős egy bérgyilkos (erős elkötelezettséggel a maffia felé), aki a bűnszövetkezet megbízásából hajt végre brutális missziókat. Abszolút lineáris akciójátékról van szó: emberünk nyolc küldetésen keresztül, tizenöt fegyver felhasználásával lő agyon mindenkit, aki az útjába kerül. Az izgalmakat elvileg a lopakodás lehetősége fokozná – szépen csendben megközelíthetjük az áldozatunkat hátulról, és csendben kitörhetjük a nyakát – de őszintén szólva szinte semmi nem kényszerít arra, hogy ezt a taktikát alkalmazzuk, egyszerűbb szemtől szembe agyonlőni mindenkit. Illetve: néha kénytelen vagyunk kézzel gyilkolni – a játék ugyanis igen szűken adagolja a muníciót (az első misszióban egy pisztollyal és egy tárral indulunk, ez két perc alatt kifogy – ekkor marad a lopakodás, vagy alternatív megoldásként a késünk használata), és a sérülésmodell is roppant érdekes – egy átlagos ellenfélnek minimum fél tucat golyót kell a mellkasába eresztenünk ahhoz, hogy végre elfeküdjön (ha a fejére célzunk a fele is elég – egyszóval dúl a realizmus :-). A grafika a legjobb jóindulattal is közepes, a szcenáriók többségét (kaszinó, elhagyatott kikötő) ezer más játékban láttuk már – még szerencse, hogy a Crave nem a teljes áras produktumok között akarja megjelentetni, hanem a budget kategóriában (20 dolcsi) futtatja – annyit talán megér. Xboxra és Playstation 2-re jön, szeptember közepén.

A **Savage Safari Hunt** még ennél is szégyenletesebb marhaság: vadászós kedvében lévő főhősünkkel Afrika egy még fel nem fedezett vidékét látogatjuk meg (a valóságban szerintem ilyesmi már nincs – a játék „hosszan dúló polgárháborúval" magyarázza a természet érintetlenségét), ahol a legenda szerint szép számban találhatók prehistórikus élőlények (értsd: dinoszauruszok – úgy látszik, őket megkímélte a polgárháború). Igen, eltaláltad: ez egy vadászós játék, ahol a változatosság kedvéért nem ártatlan szemű őzikéket, vagy vidám nyulacskákat kell hűvös halomba gyilkolnunk, hanem mindenféle, elvileg már rég kihalt élőlényeket. A játék missziókra bontott (ezekből lesz vagy húsz – egyre veszedelmesebb fenevadakkal találkozunk), a célpontjainkat tízféle fegyver segítségével teríthetjük le (javarészt különféle lőfegyverekről van szó, de ha kifogy a skuló a puskából, előhúzhatjuk a kínai piacon vásárolt túlélőkésünket is). A grafika ismertetésétől megkímélem a Nyájas Olvasót, még akkor is, ha ebből a szempontból igen különleges játék a Savage Safari Hunt – különleges, mert ilyen randa grafikát ritkán láttam a jelenlegi konzolgenerációban. Ha ezek után még érdekel valakit: a játék valamikor 2004 végén debütál, Playstation 2-n és Xboxon.

A **Pinball Hall of Fame**-nél legalább az alapkoncepció értékelendő: a flipperjáték összesen tíz aszatalt vonultat fel, méghozzá nem saját tervezésűeket, hanem klasszikus darabokat. A fejlesztők állítólag az elmúlt harminc év (egészen pontosan: a hatvanas évek közepétől a kilencvenes évek közepéig terjedő időszak) leghíresebb asztalait válogatták össze egy játékba. Kár, hogy sem a közepes grafikai megvalósítás, sem a labda (néhol igen furcsa) fizikája nem ér fel az eredeti ötlethez. A flipperből mondjuk kevés van manapság – a Pinball Hall of Fame hiánypótlónak megteszi, de túlságosan nagy reményeket senki se fűzzön hozzá (a magyar fejlesztésű Pure Pinball szerintem kilométereket ver rá). Novemberi megjelenés (Playstation 2 / Xbox) – ez is a budget kategóriában fog versenyezni (nagyon helyesen).

Újabb budget játék: **World Championship Poker**. A cím mindent elárul: korrekt póker-kollekciót kapunk, amit egyszerre akár négyen játszhatunk egymás ellen. Pozitívum, hogy a fejlesztők a népszerű kártyajáték tucatnyi variációját építették a WCP-be – van int minden a Texas Hold'emtől a Seven-Card Studon át az Omaha High-Lowig. Egy kártyajátéknál nem elsőrendű szempont a grafika: a (minimális) elvárásainkat még túl is teljesítette a World Championship Poker (van háromdimenziós nézet is, korrektül kidolgozott asztallal és osztóval). A Crave kínálatának talán legjobb darabja – és ez (sajnos) sok mindet elmond. Az Xbox és Playstation 2 tulajdonosok november első hetében szólíthatják magukhoz a játékot.

KOEI

A rengeteg Crave-borzalom után látogassunk át egy sokkal minőségibb produktumokat gyártó / forgalmazó kiadóhoz: a *Koei* ugyan idén is leginkább (oké: szinte kizárólag :-) a Dynasty Warriors szériát erőltette, de azt legalább jól csinálták. Kezdjük a jó hírrel: mind PSP-re, mind Nintendo DS-re készül egy-egy (egyelőre cím nélküli) **Dynasty Warriors** játék – az NDS verzió nem volt kiállítva, és a PSP változatból is csak egy pár másodperces videót mutogattak – ennek láttán rendesen aláhullott az arcunk – bitang jól nézett ki a játék, első blikkre meg nem mondtuk volna, hogy nem valamelyik Playstation 2 epizódot látjuk. Az ókori Kína történelmébe beleszerelmesedett Playstation 2 tulajok sem maradnak idén Dynasty Warriors nélkül: számukra készül a **Dynasty Warriors 4: Empires**. Az Empires nem folytatás, hanem tulajdonképpen expanziós lemez: az eredeti DW4 lehetőségeit bővíti ki – elsősorban a stratégiai elemekre fókuszálva. A csaták továbbra is megszokott módon zajlanak: választott hősünkkel kell a pálya ellenkező pontján tartózkodó generálist a másvilágra küldenünk – közben pedig ezrével kaszaboljuk majd a híveit. Karakter-specifikus speciális támadásokat (is) alkalmazva. A csatákon kívül ezúttal a hódítás levezénylése is ránk hárul: a darabjaira szabdalt Kína egyesítése lesz a feladatunk – tartományról-tartományra foglalva el a területet. A megszerzett tartomány fölött rendelkezhetünk is: súlyos pénzösszegekért plusz embereket toborozhatunk, de akár erődítményt és építhetünk (illetve elfoglalhatjuk az ellenfél erődítményeit). Az erődítmények hasznos dolgok: ellenséges támadás esetén mi (és emberink) jelentős morál-előnnyel indulnak csatába (aki ismeri a DW-t, tudja, hogy ez sokszor NAGYON hasznos tud lenni). Honnan szerezzük meg a szükséges pénzt? Elsősorban a megnyert csatákból, másodsorban pedig a tartományokra kivetett adókból. Mint látható, az Empiresben a Koei a hagyományos DW-k játékmenetét próbálja ötvözni a párhuzamosan futó Dynasty Tactics szériából átemelt mikro-menedzsmenttel – a végeredmény egy határozottan kellemes játék. Szeptember végén lehet rá számítani, Playstation 2 exkluzívként.

A Dynasty Warriors-okon kívül a **Nobunaga's Ambition Online** érdemel még említést – még akkor is, ha valószínűleg japánon kívül soha nem fog megjelenni. A Nobunagával a Koei az online szerepjátékok piacán próbálkozik – méghozzá nem a megszokott módon. A tizenhatodik század belső háborúk szabdalta Japánjában járunk: Iyasu Tokugawa és Oda Nobunaga küzdenek az ország feletti hatalomért (a japán történelem egyik legsötétebb időszaka ez: a helyi történetírás „Sengoku Jidai"-nak, a háború időszakának nevezi.) A játék elején hét (különböző kasztba tartozó) karakter közül választhatsz, a későbbi utad azonban már jelentősen különbözik a többi MMORPG-ben megszokottól. A Nobunaga Online-ban elsősorban nem a személyes boldoguláson (azaz a megszokott kincsvadászaton / pénzszerzésen) hanem a csapat / frakció sikerén van a hangsúly. A játékosok csapatokat alkothatnak, a csapatok frakciókba tömörülhetnek – a frakciók pedig politikai szövetségekké állhatnak össze. Minden megvívott harc (ami itt nem valósidejű, hanem egy, a FF-ek ATB rendszeréhez hasonló szisztéma alapján zajlik), minden jelentősebb kereskedelmi ügylet befolyásolja a hatalmi egyensúlyt. A koncepció NAGYON izgalmas, de őszintén szólva fogalmunk sincs, hogy miképp lehet egy ilyen bonyolult rendszert egy online játékban levezérelni. Amerikai (pláne: európai) megjelenés? Szerintem sohanapján kiskedden (PS2-re jönne, ha jönne), reménykedni azért persze lehet...



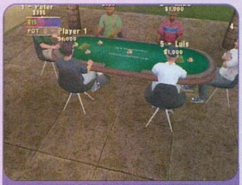
PINBALL HALL OF FAME



PINBALL HALL OF FAME



WORLD CHAMPIONSHIP POKER



WORLD CHAMPIONSHIP POKER



DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES



DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES


NOBUNAGA'S AMBITION ONLINE


NOBUNAGA'S AMBITION ONLINE







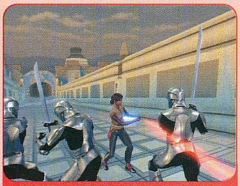




KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS



STAR WARS: BATTLEFRONT

LUCASARTS

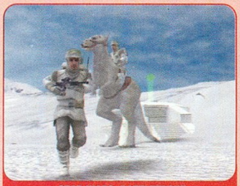
Star Wars, Star Wars, Star Wars – Lucas apóék most is elsősorban a Csillagok Háborújára építő játékokkal képviseltették magukat (a négy, konzolokra bemutatott anyagból három SW játék volt). Most húzhatnánk a szánkat, de kivételesen nem tesszük: mindhárom SW játék ígéretes darabnak tűnik, a LucasArts lassan kezdi megtanulni, hogy kinek a kezébe is illik adni a játékipar egyik legértékesebb és legjövedelmezőbb licencét.

Indítsunk a legnagyobb újdonsággal: a **Knights of the Old Republic: The Sith Lords** létezéséről (a kiszivárgott pletykáknak köszönhetően) ugyan már tudtunk a pár héttel az E3 előtt, de hivatalos bemutatóra csak magán az Expón került sor (addig mindenkit kötött az NDA – a „nem beszélek róla senkinek, mert ha igen, akkor a gatyát is leperelik rólam" szerződés). Az első rész eseményei után öt évvel járunk: a Sithek megerősödtek, és szépen, szisztematikusan szinte az összes jedit kiirtották a galaxisban – a Régi Köztársaság pedig elkezdett a darabjaira hullani. A KOTOR2 főszereplője egy ifjú jedi, aki valahogy megúszta a mészárlást, köszönhetően leginkább annak, hogy még korábban elszakadt a rendtől, meghasonlott önmagával, és most renegátként tengeti az életét. Ráébred azonban, hogy valamilyen titokzatos oknál fogva személye különleges jelentőséggel bír a Galaxis sorsára nézve – ezt persze a Sithek is tudják, és ifjú héroszunk nyomába erednek. No, nagyjából ennyit tudni a történetről – nem sok, de még mindig jobb, mintha szétszpojlereznék volna előre az egészet. A második epizódot nem az eredetit jegyző Bioware, hanem az Obsidian Entertainment, egy frissen gründolt csapat fejleszti – megijedni nem kell, a cégnél profik dolgoznak, az urak olyan szerepjátékok munkálatain edződtek (... persze nem portásként :-), mint a Fallout, az Icewind Dale, a Baldur's Gate: Dark Alliance, vagy a Planescape: Torment (utóbbi szerintem minden idők legjobb CRPG-je). A KOTOR2 alatt futkosó motor, ugyanaz, mint ami az első epizódot hajtotta, de Obsidianék felgyúrták egy kicsit (napi kapcsolatban állnak a Bioware-rel), elsősorban az animációkon és speciális effekteken javítottak, méghozzá úgy, hogy a látványosabb megoldások ellenére ne kelljen kompromisszumot tenni a sebesség terén. Maga a konkrét játékmenet nagy vonalaiban hasonlítani fog az első részben megtapasztalthoz: változás, hogy a játék elején három jedi kasztból kell választanunk, és a jedi-képességeink száma is növekszik – összesen harminc ilyen lesz a játékban, köztük több új darab (pl: Force Confusion – egymás ellen fordítja az ellenfeleinket; Force Sight – átlátás a masszív tereptárgyakon, pl. a falon). A döntéseink által indikált „jellemfejlődés" is visszatér, csak most nem kizárólag önmagunkra, hanem a csapatársainkra is kihatnak ezek a döntések – az első részben lehettünk NAGYON gonoszak, a többiek (pár beszóláson kívül) nem törődtek vele – most majd fognak. A szereplők többsége új, de kisebb (kameo) szerepben feltűnik majd néhány, az elsőző epizódban megismert karakter is. A játékidő nagyjából megegyezik az eredeti játékéval – a játék helyszínéül szolgáló hét bolygót nem két délután fogjuk bejárni, az biztos. Az Obsidian javában dolgozik a játékon (érdekesség: a fejlesztést már az első rész befejezése előtt, 2003 nyarán megkezdték), a hírek szerint elég jól állnak vele – a 2005 februárjára kitűzött Xbox-os premier így elég biztos időpontnak tűnik.

A **Star Wars: Battlefront**ot az a *Pandemic* fejleszti, aki a mostanság Xbox-os körökben nagy népszerűségnek örvendő (ebben a számban olvashattok tesztet róla, Stiletto bácsi tollából) Full Spectrum Warriort is elkövette. A Battlefront a Battlefield-széria (csapatalapú taktikai lövölde, kőkemény járműhasználattal) alapötletét helyezi át a Star Wars univerzumba. Ez esetünkben azt jelenti, hogy két csapatot alkotva (egyszerre maximum tizenhatan) eshetünk egymásnak – az SW-saga két idősíkjában. Az első idősík a Köztársasági Klónsereget helyezi szembe a szeparatisták droidjaival, a második pedig a Birodalmiakat a Lázadókkal – keverni nem lehet a kettőt, a Birodalom Vs. Clonetrooperek csata most elmarad. A sereg nem homogén: választhatunk magunknak kasztot (jó sokfélét: lesznek nehézfegyverzettel felszerelt gyalogos, átlag közkatonák, kémek, jetpackes deszantosok és pilóták is), és harc közben természetesen bepattanhatunk a nagyszámú jármű (a hósiklótól kezdve a lebegő motorokon át az AT-AT / ST-kig – a nagyobb járművekbe akár többen is) bármelyikébe. A csaták a node-ok (hmm, nevezzük őket az egyszerűség kedvéért stratégiai pontoknak) elfoglalása körül zajlanak. Nyerni kétféleképpen lehet: vagy elfoglaljuk a pályán található összes stratégiai pontot, vagy megnyerjük a pontversenyt. A pontok az elhalálozás esetén jutnak szerephez: ha feldobjuk a pacskert, ugyan újraélednünk (elő meghatározott pontokon), de vesztünk egy pontot – ha az összpontszámunk eléri a nullát, vesztettünk. A harci környezet változatosságára nem lehet panasz: összesen kilenc bolygón próbálhatjuk majd ki magunkat – ezek: Geonosis, Kamino, Yavin IV, Endor, Hoth, Bespin, Tatooine, Naboo, plusz egy még be nem jelentett, sziklás-hegyes bolygó. A Battlefront PS2-re és Xbox-ra készül: az Expón kiállított verziók jól néztek ki, a PS2 változat kisebb framerate problémákkal küszködött – az ígéretek szerint ezt orvosolni fogják. Klassz játék lesz a Battlefront, egy „baj" van csak vele: ez, kérem alássan, elsősorban online multiplayer móka, az otthon egyedül játszó magyar átlag nem nagyon tud majd mit kezdeni vele. A megjelenés minden estre kőben van vésve: minkét verzió szeptember 21.-én, a Star Wars Trilogy DVD megjelenésének napján kerül a boltokba (a klasszikus trilógiát tartalmazó DVD-csomag bonusz lemezén ott figyel majd egy játszható – Xbox-os – demoverzió is).

A harmadik Star Wars játék a **Star Wars: Republic Commando** lesz – erről most engedelmetekkel nem regélünk külön (rövid emlékeztető: csapatalapú FPS, négy klónkatonát kell iránytanunk az Episode II és III között, rengeteg változatos misszióban), mivel két hónapja részletesen volt már róla szó – tessék azt elolvasni szépen, ha nem lenne ismerős a cím. Megjelenés: 2005 februárjában, Xbox-ra (és PC-re, de ez most mellékes).

A **Mercenaries**-ről (Panademic fejlesztés ez is) is szóltunk már korábban, de erről jó sok újdonság kiderült – ergo visszatérünk rá pár mondat erejéig. Alapszitu: a történések színhelye a káoszba nyakig merült Észak-Korea, ahová a játék három hőse (Jennifer Mui – kém, Chris Jacobs – kommandós, Mathias Nilsson – mesterlövész) az ENSZ megbízásából, és természetesen rendcsinálási szándékkal érkezik. A Mercenaries ötvenkét missziójában széles fegyverarzenált és húszféle járművet használva kell szétcsapni a gonoszok (helyi katonaság, orosz maffia, kínai sereg) között. Most fény derült a missziók mibenlétére: a végső cél az ország nukleáris fegyvereinek indítókódját a zsebében hordozó emberke (a konfliktus kezdetén nyoma veszett az úrnak) megtalálása – ehhez pedig a régió ötvenkét legveszedelmesebb alakját kell begyűjtetnünk. A játék több szempontból is teljesen nyitott: két hatalmas pályán ténykedhetünk (ezek TÉNYLEG hatalmasak: még járművel is negyed óráig tart átszelni őket) itt pedig olyan sorrendben hajtjuk végre a missziókat, ahogyan csak akarjuk. Az átlagos járműveket simán elköthetjük, a keményebb harci eszközök (tankok, harci helikopterek, vadászgépek) megvásárlásához viszont már jó sok pénzre lesz szükségünk – pénzt pedig a sikeres missziókból szerezhetünk. A Mercenaries vizuális oldala igen meggyőző volt, Xbox-on gyönyörű, PS2-n pedig az egyik legjobban / legrészletesebben megvalósított játék a stílusban – mindez ráadásul stabil frame / secundum értékek ,mellett fut pedig van mit számolnia a gépnek (a grafikai nyalánkságok mellett részletesen pusztítható környezet és a Havok fizikai motor is helyet kapott a játékban). Sajna idén még nem találkozunk vele: a megjelenést 2005 első negyedévére teszi a Lucasarts.



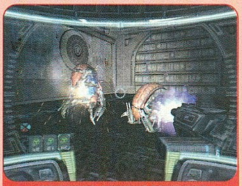
STAR WARS: BATTLEFRONT



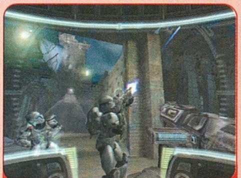
STAR WARS: BATTLEFRONT



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO



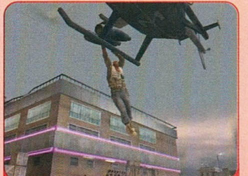
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO



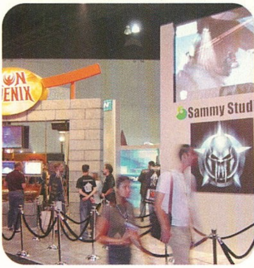
MERCENARIES

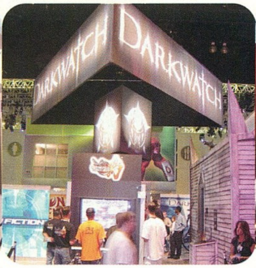


MERCENARIES



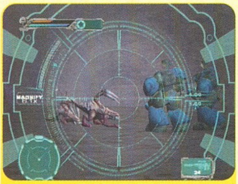
MERCENARIES











STARCRAFT: GHOST

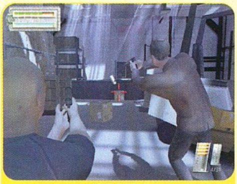
BLIZZARD

A *Blizzard* két játékot hozott ki az Expóra – ezekből számunkra most csak a **Starcraft: Ghost** érdekes (a másik a remek MMORPG, a World of Warcraft – de ez egyelőre csak PC-re jelenik meg). Aki figyelemmel kísérte a Ghost fejlesztését, tudja, hogy jó régóta készül – majdnem két éve jelentették be a TGS-en. Nos, azóta a játék bukta néhány megjelenési időpontját: eredetileg tavaly kellett volna kijönnie, az áttolták 2004-re, és a dolgok jelenlegi állása szerint ismét csúszni fog – állítólag 2005 első felében játszhatunk vele. A projekt környékén egyébként komoly problémák lehetnek: a játékot eddig hegesztő Nihilisticet kirúgta a Blizzard, és éppen most keresnek új (társ)fejlesztőt a Ghost befejezésére – az ilyesmi pedig soha nem szokott jót jelenteni. A Ghost körül még mindig elég nagy a titkolódzás: a történetről alig tudunk valamit (egy Nova nevezetű Ghost-egységet – speciális lopakodó / csapásmérő kommandós hölgyet irányítunk – a „Hol? Mikor? Miért? Kik ellen?" kérdésekre nem kaptunk választ). Egy biztos: Nova ügyes, és főképp jól felszerelt leányzó. A kültéri csatákban képes célpontokat megjelölni egy későbbi taktikai atomcsapás céljából, illetve bekérni a hatalmas Terran (emberi) cir-



SPY FICTION

kálók tűztámogatását is – a Blizzard célja a kültéri csatáknál az, hogy tényleg az összecsapás fontos, az ütközetet eldöntő szereplőjének érezhessük magunkat. A beltéri misszióknál Nova átmegy Sam Fisherbe – csak éppen egy kategóriával jobban el van eresztve technológiai háttér terén, mint a borostás kommandós (meg a se... ühümm, a popsija is jobb, mit Sámuel barátunké :-). Az épületeken belül tehát a lopakodáson van a hangsúly: a kishölgy többféle vizort alkalmazhat – ezekkel átlát a falakon, vagy látja az őrök / szörnyetegek (zerg barátaink, ugye) lépteinek hő lenyomatát, képes teljesen láthatatlanná válni, sőt még fel is gyorsíthatja önmagát (az effekt nagyon hasonló a mostanság agyba-főbe alkalmazott bullet-time-hoz – persze itt is piszok látványos). „Ha képes láthatatlanná válni, miért nem szalad át az egész pályán úgy?" – kérdezheti a Nyájas Olvasó. Azért, mert minden speciális képesség



THE SHIELD



STARCRAFT: GHOST

energiát fogyaszt – ha ez elfogy, lőttek a láthatatlanságnak, meg a ravasz vizoroknak. Lebukás esetén jön a fegyveres harc: Nova ekkor sincs elveszve, többféle gyilkoló eszközt alkalmazhat (van például egy jó kis távcsöves puskája, meg egy energiapengéje is, plusz jó nagyokat tud szaltózni harc közben). A Starcraft: Ghost továbbra is izgalmas – és helyenként megdöbbentően szép – játéknak tűnik: várjuk a multiplatform (PS2 / Xbox / GC) megjelenést.

SAMMY

A *Sammy* bőséges kínálatból mazsolázva most (a helyszűke miatt) átugorjuk azt a két játékot, melyekről az utóbbi hónapokban már volt szó részletesen: ez pedig a **Darkwatch** (gótikus-western FPS – megjelenés: 2005 március, Xbox / Playstation 2) és a Metal Gear széria nyomdokaiban haladó kémes-lopakodós-akciózós **Spy Fiction** (megjelenés: augusztus vége, Playstation 2). Jöjjön inkább az **Iron Phoenix**: egy igazi, multiplayerre kihegyezett verekedős-kardozós akciójáték, kizárólag Xbox-ra. Rövid háttértörténet: titokzatos meteor okoz hatalmas pusztítást a Földön. A meteor maradványaiból egy kovács fegyvereket gyárt: szám



SPY FICTION

szerint kilenc darabot. A fegyverek valóban különlegesek: magukban is erősek, de minél több harcot látnak, annál hatalmasabbak lesznek (erejükben, nem méretükben). A legenda szerint az összes fegyvert birtokló személy maga is legyőzhetetlenné válik – itt a jó ok egy hatalmas pofozkodásra. Az Iron Phoenix több ponton is elszakad a verekedős játékok hagyományaitól: a nagy kiterjedésű pályákon szabadon mozoghatunk, mindegyik karakter akrobatikus mozdulatokra képes (pl. iszonyatosakat ugranak, vagy felszaladnak a falra – örökké persze nem lehet ugrálni, ha kifogy a stamina csíkunk, lefáradunk az ellenfél meg elkapja a grabancunk), és ami m még érdekesebb: a harci stílusok és speciális mozgások nem a karakterekhez, hanem a fegyverekhez tartoznak – a küzdelmek során azt jelenti a kihívást, hogy megtaláljuk a megfelelő fegyvert az ellenfél taktikája / mozdulatai ellen. A single player szekcióban végigpofozhat-



GULITY GEAR ISUKA



DARKWATCH

juk a többi fegyvertulajdonost – az online móduszban pedig akár csoportos küzdelmekre (deathmatch, team deathmatch) is lehetőségünk nyílik. Megjelenés: 2004 végén, csak Xbox-ra.

A **The Shield** egy, az Államokban roppant népszerű tévészéria (nálunk sajna nem vetítik) játékfeldolgozása. A sorozat hősei Los Angeles-i zsaruk, akik a maguk (néhol elég brutális) eszközeivel szereznek érvényt a törvénynek. Embereink nem angyalok: ha kell, lenyúlják a drogot a dealertől, megzsarolják a striciket, és prostituált lánykákkal is sűrűn barátkoznak. A játékot a Point of View a tévészéria alkotóival szoros együttműködésben fejleszti – zsaruszériából pedig mostanság mindig third person akciójáték lesz – esetünkben sincs másképp. A The Shield bőven kínál akciót (hőseink, Mackey és Shane rengeteget bunyóznak, és némi Max Payne stílusú lövöldözésben is részünk lesz), de a játékot nem ez emeli ki a tömegből, hanem a vallatós és pénzszerzős szekciók. A vallatás során információkat kell kicsikarnunk az adott páciensből: a feje fölött két csík (egy életerő és egy akarat) jelezi, hogy mennyire tartja magát – a lényeg itt az, hogy addig püföljük (vagy, ahogy az Expón bemutatott demoban láttuk: addig csapkodjuk a falnak) a szerencsétlent, amíg még életben van, viszont már megtörik –



IRON PHOENIX

ha kinyírjuk, jön a rettenetes leszúrás a főnöktől. A pénzszerzés is érdekes: a lefoglalt drogot benyújthatjuk bizonyítékként (nő a reputációnk), bemárthatjuk vele valamelyik rosszkarónkat (csak be kell csempészni a cuccai közé), vagy egyszerűen eladhatjuk az utcán (ekkor jönnek a finom dollárok). A The Shield (akárcsak a tévésorozat) kifejezetten a felnőtt közönséget célozza meg: hősünk tévéjén két néni szereti egymást, rendőreink brutálisan bánnak mindenkivel, és úgy káromkodnak, mint a kocsis (vagyis jó kis játék lesz... :-) Megjelenés 2005 elején, Xbox-ra és Playstation 2-re.

Gyorsan szólunk pár szót a **Gulity Gear Isuka**-ról is: a Guilty Gear széria friss felvonása marad kétdimenziós, javarészt a régi gárda szerepel benne (három, egyelőre fel nem fedett új karaktert passzíroznak bele bonuszként) viszont ezúttal négy játékos számára jelent majd szórakozást – ennyien püfölhetjük ugyanis egyszerre, egy képernyőn egy-



KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT



DARKWATCH

más (single player móduszban a másik három játékost a gép irányítja). A csavar: bármikor síkot válthatunk bármelyik karakterünkkel (az R1 + négyzet nyomva tartásával helyezhetjük át a karaktert), ez pedig érdekes stratégiai megoldásokra ad módot – plusz a tömegnyomort is csökkenti a képernyőn... :-) Az arcade móduszon kívül érdekes lehet még Gulity Gear Boost mode: ez tulajdonképpen egy oldalra scrollozós beat'em up, ahol pontokat gyűjthetünk – ezeket pedig a karakter-kreációs szekcióban használhatjuk fel (had ne magyarázza el mi ez – a név magáért beszél. Az Isuka novenber közepén érkezik, Playstation 2-re.

SNK

Az idei SNK felhozatalból három játék érdemel kiemelt figyelmet. Az **SVC Chaos: SNK vs. Capcom** a King of Fighters / Samurai Shodown / Fatal Fury sorozatok hőseit engedi neki a Capcom-univerzum héroszainak (bővebb ismertető ebben a számban Reikertől!).

A **King of Fighters: Maximum Impact** az SNK régóta futó ütlegelős szériájának kakukktojása: kivételesen nem direkt játéktermi átirat, hanem speciálisan Playstation 2-re fejlesztett produktum. Az új KoF huszonnégy választható



THE SHIELD

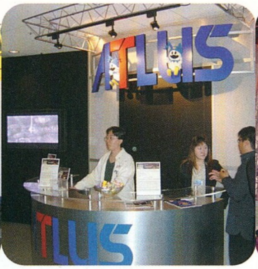
karaktert (leosztás: 14 visszatérő szereplő, hat új, és négy rejtett harcos) és négy játékmóduszt (Story, VS Battle, Survival, Practice, Training) kínál a verekedős anyagok rajongóinak. Japán megjelenés a nyáron, az Államokba ősszel érkezik – van egy olyan sanda gyanúnk, hogy Európába soha (nem baj, ha jól lesz, importáljuk).

A **Metal Slug 4 & 5**-ről szerintem nem kell sokat mondanunk: direkt játéktermi átirat mindkettő, szépen egybecsomagolva. A Metal Slug az Metal Slug: menni kell és lőni nagyon (akár egyszerre ketten, sőt, úgy az igazi). Az MS tipikusan az a széria, ami nem sokat változott az évek során (maximum nehezebb lett). Jó hír a PS2 tulajdonosoknak: a dupla csomag az ő gépükre is megjelenik (az Xbox változat mellett) a Metal Slug 2 csak Japánban jött ki PS2-re, az Államokban csak az Xbox-os verziót forgalmazták), ergo jövő januárban végre ők is belevethetik magukat a harcba.

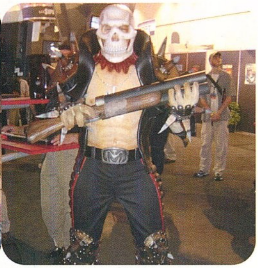


METAL SLUG 4 & 5







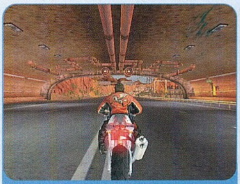




LEGEND OF KAY



LEGEND OF KAY



TORQUE: SAVAGE ROADS



DUNGEON LORDS

JOWOOD

A *JoWood* – javarészt pécés címekből álló – kínálatából két konzolos anyagot sikerült kihalászni. A kettő közül szerintünk egyértelműen a **Legend of Kay**, egy aranyos akció-platformer számíthat a nagyobb sikerre. Már a története is jópofa: a macskák békésen éldegélnek a Hatalmas Fán, egy nap azonban vége szakad az idillnek – gonosz gorillák rohanják meg a macsekok birodalmát – a harcban pedig eltűnik Kay (gyk.: ő is macska, méghozzá ifjonc) apja. Hősünk összekapja magát, és elindul apuci kiszabadítására – kalandjai során bejárja az egész világot (esetünkben ez a Peng-Lai kódnevű szigetet jelenti), végül pedig eljut a gorillák uralkodójának, Shun császárnak vulkán-erődítményébe is. A szokásos ugrabugráláson kívül Kay rengeteget harcol: héroszunk szerencsére kitűnő ismerője a harcművészeteknek (sőt, a játék során új mozdulatokat is tanul), így nem lesz probléma a harmincféle ellenfél elpáholása. A játék hét nagy világot (ezen belül 37 pályát), vibráns grafikát és egy rakat meglovagolható állatot vonultat fel - a fejlesztők (Big Ben), hogy a klasszikus kung-fu filmek hangulatát szerették volna átültetni a játékba (a látottak alapján nem nagyon lehetett megmondani, hogy sikerült-e nekik). A Legend of Kay a Playstation 2 tábort célozza be, megjelenése pedig TBA („majd később megmondjuk").

A német kiadó másik eresztésére nem érdemes pazarolni a nyomdafestéket: a **Torque: Savage Roads** a mozikban év elején példásan nagyot bukott motoros ostobaság játékverziója – motorverseny (mi más?), olyan szörnyűségesen ronda grafikával és pocsék irányítással megáldva, hogy a *Novalogic* standjáig szaladtunk ijedtünkben. (Ha érdekel valakit: Xbox-ra és Playstation 2-re is kiadják, valamikor idén ősszel.)

NOVALOGIC

Ha már ott voltunk, rögtön ki is próbáltuk a **Delta Force: Black Hawk Down** Xbox-os verzióját. A játék alapjául szolgáló filmet gondolom mindenki látta (ha nem tessék, pótolni – Ridley Scott maestro filmje az amerikai sereg balul elsült szomáliai akcióját mutatja be). A témának megfelelően a BHD taktikai lövölde, reális környezetben és fegyverekkel – itt mondjuk véget is ér a nagy realizmus, a játék során nagyjából ezer szomáliai csibészt fogunk lemészárolni, katonánk pedig elég jól bírja a találatokat – a játék nem ortodox megközelítést használ, inkább az arcade-stílus felé hajlik. Ez egyébként egyáltalán nem baj: a BHD élvezetes kis lövölde, jó grafikával, jó zenével, izgi missziókkal – ezekből összesen 18 van, a filmben látott történések („Operation Iren") csak a játék (utolsó) harmadát teszik ki, a többi a fejlesztők által kitalált küldetés. Az angol Climax jól halad a portolással (lesz benne offline / online multiplayer is – előbbi négy, utóbbi 16 játékost támogat), valószínűleg tartani tudják a novembere kitűzött megjelenést. **(Lesz ez PS2-re is, ha jól emlékszem. Martin)**

DREAMCATCHER

A Novalogic után egy másik, szintén elsősorban pécés irányultságú kiadó, a *Dreamcatcher* konzolos kínálatát vettük szemügyre. A *Heuristic Park* third person akció-RPG-je, a **Dungeon Lords** őszintén szólva nem tűnik túl nagy durranásnak (egyenes ági Diablo-klón, csak a perspektíva más) kizárólag azért írunk róla, mert a játék mögött egy designer legenda, a Wizardy-szériát megalkotó *D. W. Bradley* áll. A Dungeon Lords-ban egyedül állunk neki a gonosz felaprításnak: hősünket a játék elején nyolc faj közül választjuk ki – külön kasztrendszer nincsen, a valósidejű hack 'n' slash szerepjátékok hagyományainak megfelelően a skillpontok későbbi elosztásával arra fejlesztjük a karakterünket, amerre csak akarjuk – lehet belőle izmos harcos, félelmetes mágus, vagy ügyes kezű tolvaj is. A mágiarendszer négy szférára oszlik – a rendszer kő / papír olló elven működik, azaz a Hatalmas Mocsárlény ellen nem lesz tanácsos a víz alapú mágiánkat bevetni. A Dungeon Lords gyenge pontja a grafikája – az erős másfél éve megjelent Morrowind simán veri – és akkor a csúcsragadozókról (Fable) még nem is beszéltem... A játékot szeptember közepére ígérik, konzolos fronton kizárólag Xbox-ra.

A Dreamcatcher másik játéka már sokkal ígéretesebb: a PC-re pár hónapja megjelent lengyel fejlesztésű FPS, a **Painkiller** Xbox-os portjáról van szó. A Painkiller remek játék: jó darkos-gótikus története van (hősünk a játék legelején elhalálozik az asszonypajtással együtt, és csak úgy kerülhet a Mennybe a felesége mellé, ha részt vesz a Gonosz és Jó a túlvilágon is dúló háborújában – Lucifer négy generálisát kell kinyírnia), kegyetlenül pörög (egy percnyi megállás nincsen, az öldöklés folyamatos), jók a fegyverek (kedvencünk: a karóvető) és bitang jó a grafika (a pécés verzió magasabb felbontásban remekül kényeztette a látóidegeket – az Xbox-os változat is nagyon szépen néz ki.). Ha szereted a Serious Sam féle masszív öldöklést, feltétlenül szerezd be – ősszel jelenik majd meg. **(Serius Sam multiplayer nagyonrulez, Painkiller detto! Martin)**

TECMO

A Tecmo idén a **Dead or Alive Ultimate**-re helyezte a hangsúlyt – megértjük őket. Az Ultimate tényleg ultimatív lesz: a dobozban ott figyel majd a DOA1 eredeti Saturnos verziójának direkt portja (változatlan grafikával), és a DOA2 Ultimate kiadása – ez teljesen új grafikus motort kapott a feneke alá (a DOAX tovább piszkált engine-jéről van szó), melynek köszönhetően vizuális szempontból egyértelműen veri a jelenlegi konzolgeneráción megjelent bármely stílustársát. A DOA 2 tartalmi bővítéseket is kap: új nyitó / átvezető / záró animációk (direkt a rajongóknak: új infókat kapunk majd a karakterek múltjáról), polírozott harcrendszer, orbitális mennyiségű új kosztüm, és eddig soha nem látott pályák. A DOA Ultimate legnagyobb vonzereje sokak számára az online multiplayer módusz lesz: Xbox-Live-on keresztül csépelhetjük majd egymást (méghozzá akadozás mentesen: a Tecmo irodáit pár hónapja megjárt újságíró nem tudta eldönteni, hogy mikor játszik offline, és mikor online – ez pedig nagy szó!). A DOA Ultimate-et már többször halasztották: a most érvényben lévő októberi megjelenés remélhetőleg már nem fog változni (a játék továbbra is Xbox exkluzív, természetesen).

A Tecmo másik év végi megjelenése (novemberben érkezik) szintén Xbox-only produktum, és szintén erősen az online multipayerre van kihegyezve: a **GunGriffon**ról van szó. A GunGriffon jó kis mechás akciójáték a távoli jövőbe helyezve: a Föld nyersanyagkészletei szinte teljesen kifogytak, az emberiség megmaradt része különféle frakciókba tömörülve harcol a túlélésért (és fent maradt készletekért). A játék főhőse egy „High Mac" (magyarul: böszme nagy mecha) nyergéből pusztítja az ellenfél hatalmas tankjait és helikoptereit. Első blikkre jó mókának tűnt a GunGrifon: a grafika büntetős, a mecha / tank modellek nagyon el vannak találva, vaskos Xbox-Live támogatással, és változatos multiplayer játékmódokkal rendelkezik – novemberben majd vetünk rá egy hosszabb pillantást is.

ATLUS

Barangolásunkat az *Atlus* standjánál fejeztük be. Az Atlus mindig is a jófajta szerepjátékairól volt híres – most rögtön kettőt kapunk belőlük. A **Shin Megami Tensei 3: Nocturne**-ban ismét az ördögök megidézésén van a hangsúly – az előző részeknek is ez adta a sava-borsát. A játék sztorija a jövőbeli Tokióban játszódik, ahol a játékosok (maximum négy főből álló csapatokba verődve) szabadon mozoghatnak a valós és a „szellemvilág"; közt. A misztikus dimenzióban szupernaturális tulajdonságokat kapunk, és itt kerülhet sor a jó kis ördögidézésre is – ráadásul ezúttal kommunikálhatunk is a pokoli teremtményekkel. A játék másik érdekessége a World Creation System, melynek segítségével a porrá rombolt várost építhetjük majd újra. Japánban már tavaly megjelent, az angol nyelvű verziót szeptember végére várjuk, kizárólag Playstation 2-re.

Az Atlus másik RPG-je, a **Digital Devil Saga: Avatar Tuner** szintén nem egyszerű darab. A DDS főhőse egy Serf nevezetű ifjonc (az Embryon törzs jeles tagja) aki társaival a (helyi) Ígéret Földjét, a Nirvánát akarja elérni. A Nirvánába csak a bajnokokat engedik be, ergo kicsiny csapatunknak le kell győzni a városukban (Junkyard) ténykedő összes többi törzset. A helyzetet nehezíti a Pod kódnevű titokzatos szerkezet (élőlény?) becsapódása – ez / ő ugyanis alaposan megfertőzi a lakosságot, akik ezáltal különféle démoni erőkkel felruházva esnek egymásnak. A Digital Devil Saga a hírek szerint a harc / mágiarendszerével tűnik ki a többi JRPG közül: a különféle démoni képességek megszerzése (az ellenfeleinktől tudjuk elkobozni őket), fejlesztése és a tulajdonságok keverése állítólag pazar, speciális támadásokban és varázslatokban bővelkedő csatákat eredményez majd. Mi egyelőre az Expón bemutatott trailer alapján tudunk csak következtetéseket levonni – a Digital Devil Saga igazán egyedi stílusú grafikát vonultat fel (minket néhol Lynch Dűnéjére emlékeztetett a környezet), a júliusi japán premiert követően novemberben angol nyelvterületre is átmászik majd a játék (PS2 exkluzív) – erre nem kell másfél évet várnunk, mint a fenti Shin Megami Tensei 3-ra.



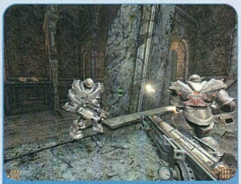
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN



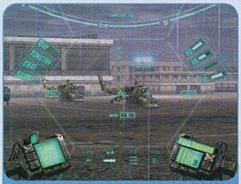
PAINKILLER



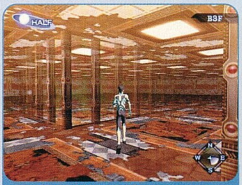
PAINKILLER



DEAD OR ALIVE ULTIMATE



GUNGRIFFON



SHIN MEGAMI TENSEI 3: NOCTURNE



DIGITAL DEVIL SAGA: AVATAR TUNER

MOBILTELEFON ÉS JÁTÉKTESZTEK
N-GAGE QD, NOKIA 6230, NOKIA 7200

N-GAGE QD



Megkaptuk, kipróbáltuk az N-Gage utódját, a QD névre keresztelt, újradizájnolt készüléket. Mielőtt azonban alaposabban elmélyednénk a tapasztalatok részletezésében, ejtsünk néhány szót a termék létrejöttének okairól. Úgy tűnik, a Nokia csakugyan figyelembe veszi vásárlóinak visszajelzéseit és – bár ezt nem mondja ki – tanul saját tévedéseiből is.

Az első N-Gage esetében több olyan probléma jelentkezett, amikkel a játékiparban még kisdednek számító finn óriás csak „éles bevetésen", a piaci bevezetést követően szembesült. Ilyen volt a körülményes kártyacsere, az oldalt való telefonálás, a viszonylag rövid üzemidő. Ostobaság lenne azonban túlontúl hibáztatni vagy felelősségre vonni a gyártót mindezért. Ne feledjük, az N-Gage úttörő vállalkozás, nincs másik készülék, ami teljes értékű telefon és handheld játékkonzol is egyben. Rokonszenves kezdeményezés továbbá, hogy Nokiáék ezúttal első kézből, közvetlenül a felhasználóktól szeretnének véleményeket hallani az új játékgéppel kapcsolatban. Nagyszabású közönségtesztet hirdettek Magyarországon, melynek keretében először újságírók és néhány, többek közt az 576 Konzol által kiválasztott hardcore játékos próbálhatta ki a QD készüléket. Július elejétől pedig már bárki jelentkezhet a www.nokia.hu oldal QD microsite-ján egy ingyenes próbakörre.

Most pedig ünnepélyesen rántsuk le a leplet az N-Gage QD masináról! Szembetűnő, mégis diszkrét stílusváltáson ment keresztül a gép. Szerintem sokkal jobban néz ki elődjénél. A lekerekített dizájn megmaradt, de változtak a színek és bizonyos formák, s az eredeti N-Gage méretéhez képest a QD szélében jó 2 centit összement. Most már kényelmesen elfér a nadrágzsebben. A gombok sokkal domborúbbak lettek, és szorosabban helyezkednek el egymás mellett, ami elsősorban a kisebb tenyerű és ujjbegyű felhasználóknak kedvez. A bekapcsoló gomb jobboldalt, a készülék oldalán körbefutó fekete gumicsíkon található. Ugyanott, ahol az eredeti N-Gage-en, csak most beborítja a dodgem-ütközőre emlékeztető gumi. Talán pont ezért, a



ki/bekapcsolás szokatlanul erőteljes pressziót igényel. A híváskezdeményező és -megszakító gombok szintén új formát és helyet kaptak. Keskenyebbek és púposabbak lettek, lekerültek majdnem a telefon aljára, nyilván a minél kompaktabb kialakítás végett. A hangszóró átkerült az előlapra, a jobb fölső sarokba, ami igen humánus újítás a feltűnési viszketegségben *nem* szenvedő felhasználók érdekében. Most már nem kell oldalt, Miki Egérként tartani a telefont beszélgetés közben. A 4/8 irányú D-Pad ugyancsak változott: más a színe, alakja, és a közepe nem funkcionál gombként, ahogy tette az eredeti N-Gage esetében. Ehelyett egy pipával jelölt „OK" gombot találunk külön a D-Pad mellett. Ez nagyon kényelmesen kézre áll, elég félrebillenteni hüvelykujjunkat, s már le is okézhatjuk az adott műveletet. A képernyő állítólag valamivel élesebb és jobb minőségű képet produkál, mint elődje. Nem volt alkalmam egymás mellé tenni a kettőt, de szerintem kvalitásra ez is, az is teljesen megfelelő.

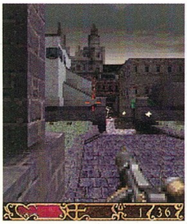
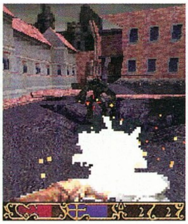
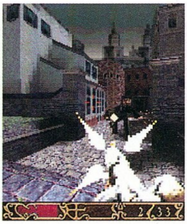
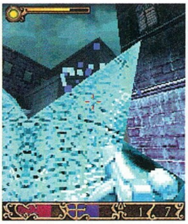
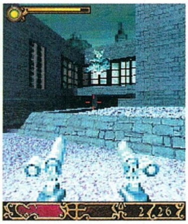
Talán a legfontosabb újítás a játékkártyák gyorsabb és zavartalanabb cserélhetősége érdekében történt. Az MMC-lapkákat immár a telefon szétszedése nélkül, kívülről tudjuk a készülékbe csúsztatni. Bölcs változtatás volt ez, hiszen a korábbi, „leveszem a hátlapot, ki az aksit, le a pöcköt, ki a játékot, be a másikat, vissza az aksit és a hátlapot, majd bekapcsolom a gépet" metódus komoly melléfogásnak bizonyult. Az MMC-kártyát a QD esetében alulról, kicsit jobbra, közvetlenül az akasztópántnak kialakított alsó (fölül is van) lyuk mellett tudjuk a gépbe tolni. A cca. 25 mm széles és 1.5 milliméter vastag rést egy igen masszív gumilebeny takarja/védi a kül- és zsebvilág megannyi piszkától és porától. A gumilebeny szépen követi a QD íves vonalvezetését, és egészíti ki a géptestet ott, ahol az MMC-slot miatt „kivágtak" egy darabot a készülék oldalából (ugyanígy a fönti gumi, ami a hálózati adapter és fülhallgató bemeneteket védi). A gumifedő egy apró pöcökkel kapaszkodik a QD-ba. Ha esetleg elfelejtenénk bepattintani, a fedél attól még önerőből is a rés fölé hajlik. Ez kártyacserekor már kevésbé jön jól; egyik kezemmel ugyanis megfogom a telefont, valamelyik hüvelykujjammal pedig kipattintom és hátrafeszítem a gumilebenyt. Ezután körmömet beakasztom az MMC-lapka végén lévő keskeny vájatba, s kihúzom a kártyát. Minden rendben is van, leszámítva, hogy mindeközben hüvelykujjammal folyamatosan hajtanom hátra az erőszakos gumilebenyt, nehogy visszacsapódjon, és oldalirányú nyomást fejtsen ki a félig kihúzott, méregdrága kártyára. Persze nem egy súlyos probléma ez, aki nem cserélgeti percenként a játékokat, tán észre sem veszi.

A megnövelt üzemidővel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy négy napja, mióta nálam van a QD, az apró Lithium-ion akkumulátor (Made in Hungary – hirdeti rajta a felirat :) vidáman bírja egyetlen feltöltéssel. Igaz, nem volt folyamatosan bekapcsolva a gép, viszont amikor használtam (napi 7-8 órát), állandóan futott rajta valamelyik játék. Ha épp nem játszottam, akkor sem léptem ki a programból (quit), hanem csak simán taskot váltottam (menü gombbal), s telefon üzemmódban vágtam zsebre a gépet. A játék meg türelmesen pauzált, várta, hogy folytassam.

Nagyjából ennyi változtatás történt az első N-Gage telefonhoz képest. Azt tudtuk előre, hogy beépített kamera most sem kerül a szolgáltatások közé. Ez kimaradt, akárcsak a – korábban meglévő – MP3 lejátszás és rádió funkciók. Vigasztaljon azonban, hogy multimédiás üzeneteket viszont kiválóan kezel a gép. Például a 6230-al készített fényképeket és videókat sokkal szívesebben nézegettem a QD-n, természetesen a nagyobb képernyője miatt. A fájlokat pillanatok alatt, Bluetooth-on küldtem át egyik gépről a másikra. Hogy mennyire nem csupán játékgép, hanem minden igényt kiszolgáló smart telefon is az N-Gage, igazolja többek közt a beépített e-mail kliens, a WML és XHTML böngésző, a szövegszerkesztésnél használatos kopipészt lehetőségek, a szokásos óra, ébresztő, és naptár funkciók, valamint nem utolsó sorban a Series 60 alkalmazásokkal való kompatibilitás.

Végezetül ne feledkezzünk meg a tesztmasinához mellékelt 4 darab játékról sem. A *Fifa 2004* nem kifejezetten új darab, viszont még mindig lenyűgöző grafikájú és jól játszható foci. Egyik barátom a cseh-német Eb-mérkőzés közvetítése alatt a TV képernyője helyett szinte végig a QD kijelzőjére koncentrált, s azon reprodukálta (na meg kommentálta) az éppen zajló meccset. A *Tiger Woods PGA Tour 2004* egy igen összetett, komoly golfjáték, ezt épphogy kipróbálni volt időm. Vetettem egy pillantást a *The Sims Bustin' Out*-ra is. Épp csak elmentem budira és kezet mostam a híres életszimulátor handheld verziójában, majd megállapitottam, hogy izometrikus nézetű, szép, részletgazdag grafikája és végtelenített játékmenete ellenére sem tartozik kedvenc játékaim közé.

Annál több időt töltöttem viszont az *Ashen* című FPS-el. Ez egy klasszikus, belső nézetű lövölde, nagykiterjedésű 3D terepekkel, fejezetenkénti mentési lehetőséggel, testre szabható irányítással, 9 fajta fegyverrel, 8 egyjátékos és 4 multi mappel. Meglepően jól irányítható, talán csak a föl/le nézelődés (alapból a 2-es és 3-as gomb) problémás egy kicsit, de sokat segít az auto-target. Hangulatosak a pályák és a zene, durvák az ellenfelek, és még ugrálni is lehet, egyszóval király. A többi játékkal együtt ez is maximálisan támogatja a Bluetooth és GPRS alapú többjátékos módokat. Utóbbit a Nokia N-Gage Aréna nevű szolgáltatásán keresztül lehet igénybe venni, melynek indítóprogramja már gyárilag a QD gépre van telepítve. Zárszóként mit is mondhatnék? Őszintén sajnálom visszaadni a gépet. Ez idáig kívülállóként, hűvös nyugalommal tekintettem a Nokia pionír vállalkozására, de most pár nap alatt magam is beleszerettem. Teljesen *elkötelezetté* váltam (értitek, engage, haha)!

NOKIA 6230

Májusban mutatta be Liquid bátyó a 6220-as modellt, melynek továbbfejlesztett változata a mostani 6230. Kulturált megjelenésű, kissé konzervatív formatervezésű készülék volt az elődje, ez pedig, ha lehet, még annál is elegánsabb. A korábbi szélén futó vastag csíkok például egy hajszálvékony ezüst vonallá vékonyodtak, a számlap gombjai azonos szintre kerültek, eltűnt róluk a lezser bemélyesztés. A 6220-hoz hasonlóan ez a modell is többféle színben kapható, gyöngyfehértől a bordón át egészen a grafitszürkéig. Egyébiránt a külcsín nem sokat változott, akár még össze is téveszthető elődjével. Persze csak külsőre, nem a tudását nézve.

A telefon szolgáltatási köre alaposan föl lett tuningolva: a hangrögzítő és diktafon funkciók mellé bepréseltek egy zenelejátszót, mellyel MP3/AAC formátumú hangfájlokat hallgathatunk (ezeket a Nokia Audio Manager programmal másolhatjuk a telefonra). A korábban is meglévő infravörös, GPRS és EDGE adatátvitel mellé rendkívül hasznos nóvum a beépített Bluetooth kapcsolat, ami lényegesen megkönnyíti mindenfajta adatkommunikációt. A 6220-ban nem volt memóriabővítési lehetőség sem, most egy 32 MB-os MMC-kártyát adnak a készülékhez, amit a SIM mellé tudunk egy mozdulattal (de csak a telefon kikapcsolása és szétszedése után) bepattintani. (Másfajta, pl. SD vagy xD-kártyákkal a 6230 nem kompatibilis). Továbbra is van videó lejátszó és fotógaléria, néhány előre telepített alkalmazás, határidőnapló, számológép, stopper, ébresztő, vagyis a szokásosak. Játékfronton még mindig nem túl erős a gép (Beach Ralley II, Golf és Chess Puzzle van gyárilag telepítve), de hát nem is ez a fő profilja. Nem tűnt el az FM rádió sem, ezt a mellékelt fülhallgató csatlakoztatásával lehet bekapcsolni. A kiegészítőre azért van szükség, mert a fülhallgató kábele egyben a rádió antennája is.

A külsőségekre visszatérve fontos megemlíteni, hogy a kijelző a korábbi 4096 szín helyett most már 65536 színt képes egyidejűleg megjeleníteni, mérete azonban maradt ugyanaz, 128x128 képpont. Vagyis bigszkrín fanatikusoknak kevésbé ajánlható. A képernyő méretéből adódóan a fényképek is kicsinyítve jelennek meg, ami a fotók enyhe torzulását, az élek recéződését okozza. Persze ettől a képek még élesek, nagyításkor vagy más, nagyobb kijelzőre való áttöltéskor (pl. N-Gage) torzulás nélkül rajzolódnak ki. A beépített digitális kamera paraméterei szintén javultak. A 6220 CIF-kamerája helyett a 6230 és 7200 telefonokat már a jelenlegi standardnak számító, jobb minőségű VGA-kamerával szerelték fel (ugyanez van pl. a 6600-ás „szappantelefonban" is). A 6230 használata során számomra csak a középső, négyirányú, befelé nyomva „OK" gombként funkcionáló gomb nem tűnt teljesen okénak. Többször, mikor merőlegesen akartam megnyomni, oldalirányba sikerült félrekattintanom. Igaz, elég nagy ujjaim vannak, kisebb ujjbegyű barátaimnak nem volt vele gondja. Összességében tehát a 6230 mind megjelenését és méretét, mind tudását tekintve abszolút ideális, korszerű mobiltelefon a finom elegancia kedvelői számára.



NOKIA 7200

A 7200 olyan modell, amit legalább annyira lehet divatcikknek, mint kapcsolattartási eszköznek tekinteni. Amellett, hogy elég okos kis telefon, finoman szólva is hivalkodó, *szupertrendi*, divatos megjelenésű. Nincsen ezzel semmi baj, csak kerüljön a megfelelő kezekbe. Mert lehet, hogy engem épp elriaszt a finoman bolyhos, hetvenes évek lámpaburáit idéző mintákkal díszített, cserélhető textilborítás, de másnak talán pont ez tetszik meg a készülékben. Ízlések és pofonok, ugye... (Mások szerint ez ízlés, szerintem pofon.:) Azért hozzáteszem, tiszta feketében szerintem is jól néz ki, de olyat csak fotón láttam, a nálam lévő példány tarka, azaz fekete, fehér és világosbarna.

Mint láthatjuk, a 7200 a kinyitható telefonok családjába tartozik. A kinyithatóság elég menő dolog manapság, egyébként meg csomó előnnyel jár. Ott van rögtön a külső display, ami mutatja az időt, kiírja az éppen hívó fél nevét, jelzi, ha SMS jött, miközben a belső képernyő védve van mindenféle sérüléstől, karcolástól. A telefon kinyitásával természetesen lehet hívást fogadni, másfél másodpercen belüli visszacsukással meg udvariatlanul elutasítani. Előnye még az osztott panelnek, hogy alul nagyobb hely marad a billentyűzetnek. Ugyanaz a gombkiosztás, ami a 6230-nál kicsit szűkösen, katonás rendben sorakozik, ennél a modellnél kényelmesen terül szét egy jókora felületen. A lapos, méretes gombok látszólag markos tenyerekre lettek tervezve. Talán kézilabdás vagy vízipólós lányok kezébe szánták ezt az egyébiránt nőies telefont? Tetszett még a négyirányú navigációs gomb közepének elkülönítése. Itt nem fordulhat elő, hogy oldalirány helyett véletlenül befelé nyomjuk a gombot. A képernyő, nyitott állapotban a számlaphoz képest körülbelül 150 fokos szögben áll, de a forgópánt rugalmassága miatt a fedőlap egészen 180 fokig hajlítható. Ez jó, így nehezebb véletlenül kettétörni a telót.

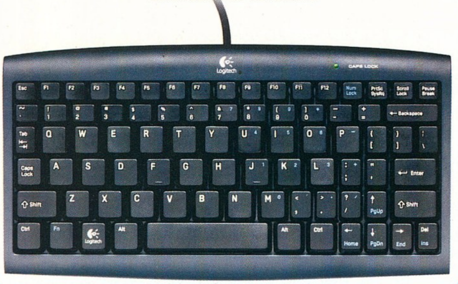
Tudását, szolgáltatásait tekintve a készülék a 6230 kistestvérének mondható. Nincs benne Bluetooth, nem lehet bővíteni 4MB-os memóriáját. Viszont ugyanolyan a kijelzője és a beépített kamerája, van benne GPRS kapcsolat, WML és XHTML böngésző, infravörös adatátvitel, rádió, hangrögzítő, diktafon, ébresztő, naptár stb. Telepíthetünk rá alkalmazásokat is. Alapból világóra és mértékegységváltó programot találunk a gépen, illetve három játékot: egy mérsékelten játszható *Bowlingot*, egy jó kis *Backgammont*, illetve egy teljesen elvetemült disco-manager programot. Igen, így van, trendifonhoz dizsiszimulátor jár! A Disco című, magyar nyelvű, elviselhetetlen zenéjű Java játékban többek közt lehetőség van DJ bérlésére, fénytechnika vásárlására, kölcsön felvételére, de akár „egyet fizet, kettőt kap!" akció meghirdetésére is.

A 7200 dobozában találunk még egy bőrnek tűnő, színben a textilborítással harmonizáló csuklópántot, egy mintás, praktikus kis szütyőt, valamint a távvezérlőjén műbőrrel ékesített fülhallgatót. Aki úgy érzi, a 7200 telefonban megtalálta barátnője számára az ideális szülinapi ajándékot, szerintem feltétlenül vegyen mellé egy nyakba akasztható, *Nokia Digitális medál* nevű kiegészítőt is. Ez tetszőleges állóképet jelenít meg, amit vezeték nélküli infravörös kapcsolaton keresztül tudunk áttölteni mondjuk a Nokia 7200 telefonról. Szerintem tuti befutó, egy ilyentől bármelyik csaj lehidal!

Stiletto



LOGITECH USB KEYBOARD





LOGITECH NETPLAY CONTROLLER



LOGITECH USB HEADSET

HARDVER ROVAT

LOGITECH TERMÉKEK

Nos... Ott folytatnám, ahol Grath úr abbahagyta a 69-es számunkban, amikor letesztelte a *Logitech* gyártotta irányítókat, kormányokat, illetve a csini kis optikai egeret. Azóta ismét érkezett a cégtől pár apróság, így most azokról írok bővebben. Két billentyűzet, valamint egy fejhallgatós mikrofon kerül terítékre... illetve Martin is beszámol nektek majd a saját audio élményeiről. Az általam tesztelt termékek mind PS2 cuccok, tehát aki egyéb gépre szeretne valami hasonló kiegészítőt, az most sajna csalódni fog. De jöjjön a bemutató...

LOGITECH USB KEYBOARD

Huszonhat centi hosszú, tizenhárom centi széles kis fekete *apróság*. A design a kiadóhoz méltóan kellemes, a kettő és fél méter hosszú vezeték végén egy *USB* csatlakozó található. A Sony fekete démonába helyezve mindenféle hercehurca nélkül dalolni kezd a kicsike... már akkor, ha az őt támogató program van elindítva. Ezen lemezek listája elég rövid: *Soldier of Fortune, Half-Life, Unreal Tournament, Red Faction 2, Rune, Elite Force*. Hát... nem túl sok. (Természetesen lehet, hogy más, újabb játékok is támogatják ezt a billentyűzetet, de a használati útmutatóban csak ezek vannak megadva!) Jómagam a *SOF*, valamint a *RF2* korongok segítségével indultam a virtuális háborúba... felfegyverkezve a még korábban tesztelt Logitech egérrel.

Tapasztalataim vegyesek, de inkább jók. Az alapként beállított iránynyilakkal mozogni egyszerűen lehetetlenség, mivel azok túl közel vannak egymáshoz elhelyezve. Így folyamatosan rossz helyre tévednek ujjaink, ami meglehetősen rontja a játékélményt (főleg a sok bekapott találat utáni *Game Over* felirat). Azonban ez a probléma kiküszöbölhető azzal, ha átállítjuk a gombkiosztást a betűkhöz... méghozzá a nekünk leginkább tetsző módon! Így már kezd játszhatóvá válni a dolog. Azonban a klaviatúra erőssége szerintem nem is a játékoknál rejlik (már csak azoknak számából kifolyólag sem), hanem inkább a netezésben. *Chat* esetében tökéletesen megfelelő ugyanis, ráadásul kis mérete miatt még csak sok helyet sem foglal. Ezen irányú (már társalgás témájában) egyetlen hátránya: angol nyelvű a drága. Avagy... ékezetes betűkről ne is álmodjunk. (Nem... természetesen ezzel nem utalunk arra, hogy a szerkesztőség bármelyik tagja is visszasírná a *DC* billentyűzetének frenetikus német verzióját. A lehetőségtől kollektív módon elhatárolódunk.) Azonban jobban örültünk volna egy magyar változatnak. Természetesen nem lóg bilibe a kezünk, de attól még álmaink lehetnek... No szóval. A billentyűzet társalgásra jól alkalmazható, valamint játékok szempontjából sem rossz... kisebb átállítás után. De aki az utóbbi célból venné meg, az azért rágja át a dolgot. Nem csak a következő termék miatt, hanem a felsorolt programfelhozatal gyengesége miatt is.

LOGITECH NETPLAY CONTROLLER

Hogy milyen lehet az, amikor az előbb letesztelt klaviatúrát pároztatjuk a *Dual Shock2*-vel? Hát pont olyan, mint a most kitárgyalásra kerülő *LNC*. Hossza negyvenkét centi, szélessége tizenöt centiméter. Nagysága adódik abból, hogy bár középen egy az egyben az előző USB Keyboard, bal és jobboldalán a klasszikus PS2 irányító részei bontakoznak ki teljes büszkeségükben. Egy-egy analóg kar, valamint bal oldalon D-pad és vibráció (illetve mode gomb), jobb oldalon pedig Select, Start és a már megszokott Négyzet, Háromszög, Kör, X mókák... hátul pedig kettő-kettő L/R ravasz. Térdre helyezve egészen jól használható játékra is (támogatottság szempontjából hasonlón állunk, mint előző termékünknél), bár nem mondhatnám, hogy a legtökéletesebb élményt biztosítja. Már csak abból kifolyólag sem, hogy nálam a mozgást irányító analóg kar egy jó hosszú időre megmakacsolta magát és önhatalmúlag ment előre, vagy hátra... mikor milyen kedve volt éppen. Na, majd kap cukorkát, oszt' lenyugszik. :) Nos... hogy ne kelljen engem teljesen normálisnak tartani (tudom, hogy amúgy sem tart senki annak :), jött egy olyan iszonyatosan perverz gondolatom, hogy kipróbálom mellé az egeret is. Nos... a látványt el lehet képzelni. ;) Bazinagy klaviatúra (tele analóg karokkal, miegymással), mellette pedig a térdemen tologatom a kis fekete egeret. A célzás ugyan pontosabb és gyorsabb, de maga a jelenet még a hajdanán volt *Extra Bizarr* magazinba is túl erős lenne, ráadásul igen körülményes is így a játszadozás. De ezek után viszont legalább senki nem mondhatja, hogy az emberi hülyeségnek korlátokat lehet állítani. ;) *Chat* szempontjából természetesen hasonlón remekel a kis dög, mint előbbi társa... valamint szintén angol. Amennyiben valaki szeretne PS2 billentyűzetet vásárolni a közeljövőben, annak leginkább csak azon kell elgondolkodnia, hogy szimplán klaviatúra kell neki... vagy cakkumpakk' egyben tárolni kívánja billentyűzetét és kontrollerét.

Ezek (a két kitárgyalt termék) azonban tényleg inkább csak online cécók esetében ajánlhatók szívből. Ez pedig két dolognak köszönhető: 1 – Kevés a támogatott játék. 2 – Én úgy gondolom, hogy hiába a tényleg gyorsabb célzás, meg ilyenek... aki igazi hc konzolos, azt nem fogja meghatni a billentyűzet + egér felállás. Általában PC-közeli egyének szokták hangoztatni, hogy mennyivel jobb ez a fajta irányítás, meg mennyivel pontosabb... de nekem valahogy nagyon idegen. Legalábbis én agybajt tudok kapni tőle... nem áll rá a kezem. Persze ez lehet az én hibám is, de azért szólok előre, hogy aki hasonlón van a témával, az szerintem ne is nagyon próbálkozzon. Amúgy minőségre (gombok, strapabírás) bitang jó kis darabokkal állunk szemben... az említett analóg problémán kívül (ami valószínűleg egyedi eset volt) teljesen korrekt a két szerkezet. Természetesen ennek a billentyűzetnek is kettő és fél méter a zsinórja, aminek a végén a hibrid kialakításnak köszönhetően van egy *USB*, illetve egy hagyományos irányító csatlakozó is.

LOGITECH USB HEADSET

A csomagoláson hatalmas felirat: *„Works With Socom US Navy SEALs"*. Ezek után azt hiszem, aki a szerkezet nevéből még nem jött rá, már az is tudja... ez egy fejhallgatós mikrofon szett, ami leginkább az említett játék első, illetve második részéhez használható. Én utóbbival próbáltam ki, de momentán gondolom, hogy a *Lifeline*-t is támogatja (sajnos ahhoz nem volt szerencsém). A programokon kívül természetesen használható majd online csevelyre is, már amennyiben valakinek van/lesz erre lehetősége. A kialakítása hasonló az eredetihez, ami a *Socom*hoz van mellékelve (főleg, hogy az is *Logitech* gyártmány). Különbség annyi, hogy a fülhallgató része nagyobb, ráadásul a kellemesen kipárnázott kivitelezésnek köszönhetően még kicsit kényelmesebben is passzol fülünkre. A zsinór három méter hosszú, ami több mint elég. Igazából semmi különlegeset nem lehet elmondani róla... remekül működik, ahogy testvére is. A cég igényességét bizonyítja, hogy még egy ráadás fülhallgatót is adnak, ha esetleg túlságosan elnyúznánk a pánton találhatót.

A garancia az elsőző két termékhez hasonlóan két év... így semmi okunk nem lehet a panaszra. Jó kis darab, nagyszerűen használható... kifejezetten ajánlható azoknak, akik a támogatott játékokat promóciós változatban szerezték meg (jobb esetben ugye ;), és ezzel kimaradtak a beszólogató/fülbemászós élvezetekből (mert azt ugye nem kell részletezni, hogy ezzel a szerkezettel irányíthatjuk embereinket... itt hallhatjuk az információkat, illetve a *Lifeline*-ban ezzel kezelhetjük az egész játékot). Ennyi volt erre a hónapra a kiegészítőkből. Illetve következzen Martin beszámolója.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

LOGITECH X-220

Mint azt már a 70-es Konzolban kifejtettem, szerintem a jelenlegi konzolgenerációra készülő játékok még nem adnak nyomós okot egy komoly 5.1-es hangrendszer megvásárlására. Persze – és most újfent ismétlem magam, a kukacoskodók kedvéért – ha végül beruházol, nagyban növelni fogod a játékélményt, de ennek igazán gyakorlati jelentősége nincs. Luxus, semmi más. (A DVD-zés – hiszen filmet PS2-n és X-en is nézhetünk – már más tészta, de ebbe most ne menjünk bele...)

Egy hardcore gamer viszont előbb-utóbb eljut oda, hogy nagyobb, erősebb, minőségi hangot szeretne, tiszta magasokkal, robosztus mélyekkel, lehetőleg olcsón. Többet, mint amit egy normál kategóriás TV készülékből ki lehet préselni. Ehhez nem kell más, csak egy tuti 2.1-es rendszer, lehetőleg valamelyik megbízható gyártótól.

A Logitech X-220-asa azt hiszem bátran nevezhető *tökéletes választásnak*. A két ezüstös textilborítású szatellit front sugárzóból első látásra nem sok jót nézhetnénk ki. Meglepően kicsik – kb. egy Rubik kocka méretét képzeljétek el – jól elférnek (és elbújnak) a TV mellett (vagy a tetején, vagy a falon), ennek ellenére mégis komoly hangot tudnak magukból kipréselni. A játékok generálta magas és középmagas tartományokat tökéletesen meg tudják szólaltatni. Nálam itt a szerkesztőségben egy ilyen szett van beállítva, számtalan játékot próbáltam ki rajta, és tökéletesen meg vagyok vele elégedve. A fegyverek csattognak, mint az állat, a rakéták meg sisteregnek, mint az olajozott istennyila.

Amit el kell mondani a rendszerről, hogy rendkívül *dinamikusan* szól. Minden nagyon *erős* és *éles* rajta, ami mondjuk a klasszikus értelemben vett zenehallgatásnál nem biztos, hogy előny, viszont a videojátékoknál kifejezetten erre van szükség. (Ez a jellegzetes dinamika egyébként minden Logitech hangcuccra érvényes!) Összehasonlíthatatlanul húsbavágóbb a cucc hangja, mint egy közepes TV-é. Normál méretű szobában, vagy kissé zajosabb helyiségben (pl. iroda) már félhangerőn elérjük azt a bizonyos „hű, de jól szól" élményt, amire a legtöbb gamer vágyik.

A rendszer legnagyobb erőssége a mélynyomó ládája. Kifejezetten átütő erejű a hangja – néha én már túl erősnek is éreztem, még közepes hangerőnél is, főleg a front dobozkákhoz képest. (Szerintem ez a láda sokkal komolyabb első hangszórókhoz is elmenne!) Jó megoldásnak tartom, hogy a sub hangerejét külön is lehet szabályozni a láda hátulján, így be lehet lőni egy olyan optimális hatást, hogy a magasak és közepek elég erőteljesek legyenek, de a robbanások ne nyomják ki a szoba ablakát, és Bodri kutya se szenvedjen maradandó egészségkárosodást, amikor a Halo-ban hozzánk vágnak egy gránátot... ;)

Az X-220-hoz – a Logitech többi rendszeréhez hasonlóan – konzoljainkat a jobb és bal RCA hangkábelek illesztésével csatlakoztathatjuk, pofonegyszerűen, a kép meg mehet a TV-be, vagy akárhova. A zsinórok elég hosszúak – gondolom úgyis a TV közelébe kerülnek a hangszórók, meg a láda is... A rendszer 32 Watt effektív és 70 Watt maximális teljesítményt présel ki magából.

A cucc egyetlen gyenge pontja a normál hangerőszabályzó, ami a bal hangszórón kapott helyet – minden esetben, ha állítani akarjuk, fel kell állni a kényelmes helyünkről. (Persze, egy távirányító jócskán megdobta volna a rendszer árát.) Szintén ide csatlakoztatható egy esetleges fejhallgató is, ami azért nem túl okos dolog, mert egyrészről durva hosszú zsinór kell hozzá, másrészről egy óvatlan felugrással leránthatjuk ez egész hóbelevancot. (Még jó, hogy elenyésző lehet azon gamerek száma, akik vesznek egy zúzós hangrendszert, aztán fejhallgatót kötnek rá :)

Az X-220 a Logitech alaprendszere, ajánlott fogyasztói ára rendkívül kedvező és mindenki számára elérhető: 13 ezer forint körül mozog.



LOGITECH X-220



LOGITECH Z-3

LOGITECH Z-3

Ha valaki nem csak jó, de egy igazán szép és dizájnos, de mégis megfizethető rendszerre is vágyik, azt hiszem keresve sem találna jobbat a Z-3-nál! Ebbe a szettbe egyből beleszerettem, ahogy megláttam a Logitech katalógusában, de a sajtóanyag szerint ez csak PC-hez használható, így *majdnem* lemondtam róla. Még jó, hogy csak majdnem. Amikor mégis bekértem egyet tesztelésre hamarosan kiderült ugyanis, hogy ugyanolyan jobb/bal analóg átalakító van hozzá, mint a többi, konzolokhoz használható cucchoz, így gond nélkül lehet PS2-t, Xbox-ot vagy Gamecube-ot is rákötni – vagy igény esetén bármilyen hangkimenettel rendelkező masinát –, így már meg is spóroltuk az erősítő árát!

Gondolom a képek egyértelműen mutatják, hogy a Z-3 egy igazi kis *ékszer*. A világos, fényezett alumínium előlap (vagy fekete textil borítás) gyönyörű kőris hatású faborítással van kombinálva, így nem azt a tipikus „műanyag számítógépes" hatást kelti a rendszer, hanem inkább a komoly, méregdrága high-end cuccokra hajaz. Én pl. azért vittem haza egyet, mert igényes, jól hallgatható, de mégis kisméretű, nem agyonkábelezett, diszkrét rendszert akartam telepíteni a hálószobámba. Volt egy felesleges asztali CD játszóm (de te köthetsz rá CD Walkmant, MP3 lejátszót, vagy Minidiscet is!), pont ráillik az éjjeli szekrényre, ehhez kötöttem hozzá egyetlen zsinórral a Z-3-ast, beállítottam mellé a két elegáns, fém lábakon álló, keskeny, szépséges front sugárzót, betoltam az ágy mellé a mélynyomót, és máris meg volt az áhított összeállítás, ami a fa borításnak köszönhetően tökéletesen ment minimal style fa franciaágyamhoz is. :)

A Z-3 a minimális technikai paraméterekből adódó eltérés ellenére, ha lehet még jobban szól, mint az X-220. Ez kicsit erősebb, 35 Wattos effektív, a komolyabb hangminőséget pedig a fényezett alumínium kivezető sapkáknak és a méretesebb mélyládának köszönhetjük. A rákötött CD lejátszóm echte direktben szól (mivel magasat és mélyet nem lehet állítani rajta úgy, mint egy erősítőn), mégis minden lemezemet tökéletes, torzításmentes minőségben tudom hallgatni. Ehhez a rendszerhez már jár egy zsinóros, hangerőszabályzós távirányító – ezzel mondjuk megint csak nem vagyok megelégedve, mert itt tényleg dukált volna egy apró, stílusos infrás távszabályzó.

A két rendszer között tehát tulajdonképpen csak a külsőségekben van igazán szembetűnő különbség. A Z-3 egy rendkívül igényes darab! Az ára valamivel borsosabb, 31 ezer forint magasságában leledzik, ez viszont abszolút elfogadható, tekintve azt, hogy milyen minőségi szettet kapunk a pénzünkért! Ez a darab nem csak tökéletesen fogja megszólaltatni konzoljainkat, de egyben a szobánk dísze is lehet!

Martin

VIZUÁLIS MÁMOR I. RÉSZ

ELŐSZÓ

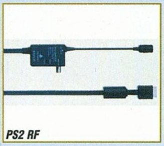
A DVD formátum megjelenésével egyre több ember otthonába költözött be a digitális házimozi varázsa, de egyúttal a videojátékok világa is kezd felzárkózni a DVD filmek által nyújtotta élményhez. Egy kis hozzáértéssel, néhány egyszerű kábellel, és egy jól kiválasztott készülékkel rengeteget javíthatunk mind a hangvisszaadás, mind a képmegjelenítés minőségén.
Ennek a kétrészes cikknek a célja, hogy mindenki a lehető legtöbbet tudja kihozni konzoljából – **vizuálisan**. Ebben a hónapban először szeretném mindenkivel megismertetni a különböző videojeleket, rendszereket, és képmegjelenítő technikákat, majd ezek ismeretében jövő hónapban végigböngészhetjük a lehetséges alternatívákat egy lehetséges tévévásárlás esetén, természetesen figyelembe véve mindenkinek az anyagi hátterét. (A cikk hátteréül különböző magazinok több tucat példánya, műszaki könyvek, internet oldalak, és neves szakemberek egybehangzó véleménye szolgált, gazdagon kiegészítve a személyes tapasztalataimmal.)
Ha valakinek bármi kérdése lenne a cikkel kapcsolatban, például, hogy egy adott készülék, vagy egy kábel hol szerezhető be, az bátran írjon nekem a rajkrisz@freemail.hu címre.

MIÉRT CRT?

Manapság a képmegjelenítés több alternatívája közül is választhatunk. Mégis elsősorban csak a képcsöves (CRT) televíziókról szeretnék írni, már csak azért is, mert a legkiválóbb ár/érték arányt képviselik, továbbá messzemenően a képcsöves televíziók nyújtják a legszebb képet. Nagyszerű kontraszttal, fényerővel, és néhány esetben a legjobb felbontással rendelkeznek. Ezek a készülékek ősrégi kiforrott technikán alapulnak, és bár a többi digitális megjelenítőhöz képest (Plazma, LCD) ezek az analóg készülékek már lassan elavultnak számítanak, az analóg jelforrás megjelenítésében még ninccsen párjuk. Márpedig a jelenlegi konzolok (és szinte mindegyik DVD-lejátszó) még kizárólag analóg képjelet adnak le.

VIDEOJELEK


GC RF


PS2 RF


XBOX RF


GC RGB


PS2 RGB


XBOX RGB

Rendszerünk minden egyes láncszeme kihatással van a végeredményre. Márpedig a vizuális megjelenítésben kiemelkedő szerepet játszanak a különböző minőségű videojelek és kábelek. Nézzük minőség szerinti emelkedő sorrendben a televíziókon használatos analóg videojeleket.

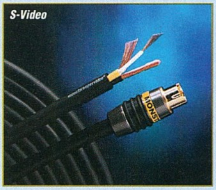
RF – Hagyományos koaxiális RF antennakábel továbbítja. A legrosszabb összeköttetést jelenti, mivel itt egyszerre továbbítják a képet és a hangot. Sajnos vannak, akiknek még csak ilyen bemenetük van a régebbi televíziójukon. Nekik be kell szerezniük egy ilyen kimenetű kábelt konzoljaikhoz.

Kompozit (CVBS) – Egyetlen RCA kábel továbbítja. Alapszintű képminőség, bár jobb, mint az RF, mert itt csak a képjelet továbbítják. Ezt adják a legtöbb konzolhoz alapból.

S-Video – 4 tűs S-Video kábel szükséges a továbbításához, de a már teljes bekötésű SCART-tal is kompatibilis. Többnyire S-VHS rendszerű videók, és kamerák használják. Különválasztja a képet a fényerő- és a színjelre, ezért láthatóan sokkal élesebb, és jobb képet ad, mint a kompozit.

RGB – Teljes bekötésű SCART-tal továbbítható jel. A képet a fényjelre, és a három alapszín jelére bontja le. Közvetlen kapcsolatot teremt a jelforrás és a televízió képáramköre között. Éppen ezért, mivel ezáltal kikerüli a készülék képjavító áramköreit, ritkán ugyan, de néha szebb képet adhat az S-Video jel. A legtöbb esetben az RGB kábel az ideális megoldás. Ránézésre (pl. élességre) minimális minőségi különbség van a két jel között, de RGB-nél jobb a színek megjelenítése, többek között kevésbé interferálódnak. (A teljes bekötésű SCART ezenkívül továbbít két RCA kábelnek megfelelő bal/jobb audio hangjelet is.)

Komponens/YUV/Y'PB'PR – Három RCA kábel szükséges a jel továbbítására, (vagy egy VGA kábel, amennyiben a jel progresszív). Az RGB-hez hasonlóan a kép jelét 4 információra (3 alapszínre és a fényerőre) lebontva továbbítja. Mivel itt három különálló kábelről van szó, és csak a szükséges információkat hordozzák (például hangot nem), sokkal jobb a képjel például árnyékolás szempontjából, vélhetlenül sem interferálódnak a jelek. Az analóg képinformációt komponens összeköttetéssel továbbíthatjuk a legcsekélyebb minőségromlással, szinte tökéletes analóg képátvitelt jelent. A progresszív képjeleket is komponens kábelekkel továbbítják.


S-Video


Kompozit


Komponens

Egyáltalán nem elhanyagolható tényező, sőt, a szakértők nem győzik hangsúlyozni, hogy milyen fontos az audio-, vagy videojeleket továbbító kábelek minősége, függetlenül a leadott videojel fajtájától. Elfogadott tény, hogy például egy házimozi szett vásárlása esetén a szükséges kábelekre a teljes rendszer árának legalább 10-15 %-át érdemes költeni. Egy kábel minősége többé-kevésbé egyenes arányban emelkedik annak árával. Minél vastagabb egy kábel, általában annál jobb. Ez többek között jobb árnyékolást is jelent, hogy még csak véletlenül se interferálódjanak egymással a különböző jelek. Az aranyozott végek tisztább és tartósabb adattovábbítást jelentenek. Egy analóg műsorforrás és a jelfogadó készülék között a lehető legjobb (minőségromlástól mentes) átvitelt kell biztosítani.

FORMÁTUMOK

Európában a szabványos műsorszórási formátum a PAL. A szabvány szerint a PAL jel 720*576-os felbontású, 50 Hz-es képmegjelenítés mellett. (Valójában a jel 625 letapogatási sort tartalmaz, de ebből csak 576 látható, a többi szinkronjeleket és egyéb információkat továbbít.)
Amerikában és Japánban a használatos formátum NTSC. Ez 720*480-as felbontást takar 60 Hz-es képfrissítés mellett. (A teljes letapogatási sorok száma itt 525.)
De ezek a számok csak a televíziók képpontszámát jelentik. A valódi felbontás a jelátvitel minőségétől függ. A legtöbb esetben ritkán érhetünk el (PAL televízión) 640*480-asnál nagyobb felbontást. A mai DVD-lejátszók képesek 500 feletti sorfelbontásra, a kb. 100 ezer forint feletti (108 MHz/12, vagy 13 bit digital/analog videó konverterrel rendelkező) modellek még jobban megközelítik a maximális 576-ot. A teljes 576 soros felbontást azonban csak progresszív pásztázással (Progressive Scan) érhetjük el.
Konzoloknál minőségromláshoz vezethet egy játék NTSC verziójának az átírása PAL-ra. Vagy legalábbis ritkán használják ki a fejlesztők a PAL szabvány által nyújtotta lehetőségeket.
Az egyik probléma a két formátum felbontásának különbsége. A legrosszabb esetben az NTSC-s játék 480-as sorfelbontását sorról-sorra ültetik át a PAL 576-os sorfelbontására, vagyis alul-felül 48-48 fekete sort láthatunk. Ilyenkor előfordulhat egy kis függőleges torzulás. Normál esetben fogják a játék 480 sorát, és átlagolással megjelenítik az 576 soron. A játék ilyenkor ugyan teljes képernyőn fut, de a sorfelbontása továbbra is csak 480. A legjobb esetben pedig újraírják a játékot, és valóban 576-os sorfelbontásban, vagyis 20 %-kal nagyobb felbontásban jelenik meg az NTSC verziójához képest.
A másik probléma a képfrissítés különbsége. Legrosszabb esetben Hz-ről Hz-re ültetik át a játékot. Ilyenkor a PAL verzió az NTSC-s másodpercenkénti 60 félképéből csak 50-et jelenít meg, a következő ötöt már csak a következő másodpercben. Ez sajnos 16,66..%-os sebességcsökkenést jelent. Jobbik esetben a 50 Hz-es PAL verziót átkódolják, hogy a sebessége megegyezzen az NTSC verzióéval. A legjobb persze, ha a játékot PAL 60 Hz-ben jelenítik meg, de sajnos nem minden TV támogatja a PAL 60 Hz-et. A PAL-os Xbox-ok egyébként (sok NTSC kompatibilis DVD-lejátszóhoz hasonlóan) képesek az NTSC játékokat PAL 60 Hz-ben, átlagolással teljes képernyőn, 480 soros felbontással, vagyis változatlanul megjeleníteni.

SÍKKÉPERNYŐ VAGY „AKVÁRIUM KÉPCSŐ"?

A CRT televíziók képcsöve görbe. A megjelenített kép a széleken, különösen a sarkaknál erősen torzulhat. A régebb óta használatos akvárium képcsöves televíziókat már félig-meddig felváltották a sík képcsöves készülékek. Ezeknél kevésbé tapasztalható geometriai torzulás, és a drágább modellek szebb és élesebb képet nyújtanak. A fényvisszaverődés mértéke is kisebb. De a sík képcsöves készülékek hátsó kiterjedése és tömege is jócskán meghaladja hasonló méretű akvárium képcsöves társaikét, és jóval drágábbak is annál. A síkképernyős készülékek szabványos mérete egyébként különbözik az akvárium képcsöves készülékekétől. De a síkképernyős televíziók sem teljesen „laposak", különösen a széleken és a sarkaknál. A Panasonic legújabb Quintrix SR képcsöve állítólag már teljesen sík, ennek megfelelően még élesebb képpel és nagyobb kontraszttal rendelkezik, mint korábbi Quintrix F sík képcsöve.

4/3 VAGY 16/9 ?

A 16/9-es, vagy szélesvásznú PAL készülékek szabvány szerint 1024*576 látható képponttal rendelkeznek, az NTSC készülékek pedig 848*480-al. (Az oldalarányok miatt DVD filmeknél elengedhetetlen a szélesvásznú készülék, mivel a 16/9-es filmeket általában anamorf (oldalról összenyomott) formában tárolják egy 4/3-as 720*576-os felbontású képben. Egy 4/3-as készüléken a 16/9-es kép csak max. 720*432 képponton jeleníthető meg.)

Egyre több játék támogatja ezt a formátumot. Az emberi szemnek a legtöbb esetben nyugtatóbb hatású a panoráma látásmód. Sok esetben sajnos a grafika nem változik, csak a karakterek, vagy a kocsik aránya. Viszont néha teljesen más, sokkal szélesebb kameranézetből láthatjuk a játékot, de a felbontás nagyvalószínűséggel nem változik, hanem a szabványos PAL felbontást húzza szét a készülék 1024 képpontra. A kisebb pontsűrűség miatt viszont elengedhetetlen legalább egy RGB jelátvitel, vagy az annál jobb komponens. Ma már egyre több 4/3-as televízión is találkozhatunk 16/9-es üzemmóddal. A készülék a képet ilyenkor függőlegesen összepréseli 16/9-es képarányra, fent és lent fekete szegélyekkel. A legtöbb játék így sokkal élesebb és szebb hatást kelt. Ez azért van, mert 432 soron élesebbnek tűnik a játékoknál használt általában max. 480 soros felbontás, mint 576 soron.

A 16/9-es készülékek jóval drágábbak, mint a 4/3-asok, és hazánkban jelenleg (leszámítva a DVD-filmeket), még sokkal gyakoribb a 4/3-as jelforrás. Viszont a szélesvásznú készülékeken különböző képmegjelenítő módok közül válogathatunk, hogy milyen módon nézzünk rajta 4/3-as műsort. A legígéretesebb az un. „haloptika". Ez azt jelenti, hogy középen nem változik a kép, majd a szélekhez haladva egyre jobban torzul.

100 HZ ÉS EGYÉB KÉPJAVÍTÓ TECHNOLÓGIÁK

Az 50 Hz-es televíziók másodpercenként 25-25 A/B félképet jelenítenek meg (NTSC-ben 30-30 félképet). A 100 Hz-es készülékek minden félképet kétszer villantanak fel. Így jön létre az AB struktúra helyett az AABB (NTSC-ben 2*60 Hz = 120 Hz).

Jobb készülékekben nem csak a villódzást, hanem a sorvillódzást is megduplázzák. Így AABB helyett a struktúra ABAB lesz. Ezt az eljárást márkától függően pl. digitális pásztázásnak hívják.

Még jobb megoldás az un. mozgásbecslés (vagy természetes mozgás stb.). Ilyenkor a készülék két kép között megbecsüli az elváltozást, majd beszúr egy „megbecsült" köztes képet. Ilyenkor a mozgások sokkal folyamatosabbnak tűnnek.

A szemorvosok szerint mindenképpen egészségesebbek a 100 Hz-es készülékek, de a duplán bevillantott képeket digitálisan el kell ideiglenesen tárolni, ez pedig sajnos minőségromláshoz és gyengébb kontraszthoz vezethet. A drágább modelleknél már nem tapasztalhatóak ilyen hibák. Kb. 200 ezer forinttól érdemes ilyen készüléket vásárolni. A mozgásbecslés (kis túlzással) már csodát művelhet a képpel, de a videojátékoknál legalább a digitális pásztázás a minimum követelmény.

Még szebb és jobb (bár sokak szerint mesterkélt) képet ad az un. sorduplázás. Ilyenkor a készülék (kisebb frekvencia csökkenés mellett pl. 100Hz --> 75 Hz) interpolálással függőlegesen (vagy akár vízszintesen is) megoldja a sorok számát (és akár oszlopokét is) nagyobb felbontást szimulálva. Az eredmény egy pengeéles, részletgazdag kép. A Philipsnél ezt az eljárást Pixel Plus-nak, A Sony-nál DRC-nek, a Panasonic-nál Aquiti-nak, a JVC-nél D.I.S.T.-nek hívják.

PROGRESSZÍV PÁSZTÁZÁS (PROGRESSIVE SCAN)

A tévézés korszakának kezdete óta váltott soros (interlaced) képeket nézünk. Ez azt jelenti, hogy a vetített (pl.) 576 soros videojel egyes képeit két fázisban jeleníti meg a televízió. Először a páros, majd a páratlan sorokat (278-278 darabot). Ha egy fotóval csinálnánk pillanatképeket, akkor láthatnánk, hogy a műsor valójában félképek egymás utáni váltakozásával jelenik meg, de a szem tehetetlensége miatt ez egy teljes képnek tűnik.

A progresszív pásztázás a képmegjelenítés egy másik alternatívája. Itt a kép nem két félképként, hanem egy teljes képként jelenik meg. Képcsöves televízióknál balról jobbra, majd fentről lefele haladva. A progresszív pásztázással elérhetjük a maximális felbontását a televíziónak. Sokkal nyugtatóbb, élesebb, részletgazdagabb és „háromdimenziósabb" képet nyújt. Nyoma sincsen sorvillódzásnak, interferenciának, színkifutásnak stb. A feliratok stabilak, és optikailag tényleg csak az mozog a képernyőn, ami tényleg mozog. A filmek egyenesen újjászületnek, dokumentumfilm hatásuk lesz. Igaz, éppen ezért sokaknak szokatlan is a látvány. De a videojátékok esetén mindenképpen nagyon előnyös. A kevésbé vibráló és stabilabb képekről a számítógépes monitorokon is meggyőződhetünk, hiszen ezek is progresszív képet adnak le. Televíziók esetén pedig egy egészen új élmény!

Európában a PAL progresszív pásztázásnak eddig csupán jogi akadályai voltak, holott Amerikában és Japánban az NTSC-s már régen elterjedt. Mivel a múlt évben ezek az akadályok elhárultak, egyre több újabb készülék fogja ezt támogatni. Persze ismeret és tapasztalat hiányában sajnos kevés szakboltban tudnak megfelelő felvilágosítást nyújtani. A legtöbb helyen nem is hallottak még ilyesmiről. Egyes helyeken pedig (néha elég agresszíven) váltig állítják, hogy nem is létezik olyan forrású készülék, amely le tudna adni „PAL" progresszív forrású jelet. Ne higgyünk nekik! 100 ezer forinttól szinte már minden újabb DVD-lejátszó képes rá, sőt, már 50 ezer forint alatt is akadnak ilyen készülékek. Nem beszélve a három jelenlegi konzolról (igaz, csak egyes játékok, nem filmek esetén), és már akadnak olyan képcsöves televíziók is, amelyek képesek ilyen jelű műsort megjeleníteni.

HDTV

A HDTV egy nagyobb felbontású műsorszórási szabvány. Amerikában és Japánban, már több, mint 5 éve bevezették. A tehetősebbek pedig már vettek is ilyen készülékeket. A műsor egy digitális műholdvevővel komponens kábelen keresztül fogható egy HDTV készülékkel. Szabvány szerint kétfajta HDTV jel van. Az egyik az 1920*1080-as felbontású váltott soros jel (1080i), a másik az 1280*720-as felbontású progresszív jel (720p). Idén január 1-től Európában is elkezdték sugározni az első HDTV-s adás az Euro1080-t. Ez 1080i-ben sugároz, valószínűleg ez lesz hamarosan Európában a formátum, esetleg nagyobb sorfelbontással. A jelenlegi konzolok közül csak az Xbox támogatja a két HDTV formátumot pár tucat NTSC játék esetén. (720p: pl. Tony Hawkok, SoulCalibur 2, 1080i: Pl. Syberia, Enter the Matrix). PAL játékok esetén ez egyelőre nem túl valószínű. A HDTV megjelenítők képesek a 480p-re is, az újabb típusok pedig már 576p-re is, de a „normál" felbontású NTSC és PAL progresszív jelek (480p és 576p) még nem HDTV jelek, és ezek megjelenítésére nemcsak a HDTV megjelenítők képesek, hanem már egy-két hazai CRT televízió is.

ELŐZETES

Jövő hónapban végre körülnézünk a képcsöves televíziók hazai piacán, majd szolgálok egy-két igen hasznos vásárlási tanáccsal is. Végül megtekintünk egyéb képmegjelenítési alternatívákat is, mint a plazmaképernyők, LCD-k, és projektorok.

Raj Krisztián



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

Burnout 3: Takedown (Electronic Arts) (PS2, Xbox)

Istencsászár! Ennél jobb jelzőt nem találtam a Burnout harmadik részére, amely szerintem az év autós játéka lesz. Persze, aki hatmillió egyforma Nissant akar összegyűjteni, annak ott lesz a Gran Turismo, aki pedig inkább festeget, mintsem versenyzik, az meg a NFS Underground 2-ért lesz oda. De sem ezen játékok, sem pedig a régebbi versenyjátékok nem kínálták ezt az eszeveszett száguldást, ezt az adrenalin-áradatot.





A kapott előzetes (pre-alfa állapotú) PS2-változat sokkal többet tudott, mint az általam korábban már kipróbált demo verzió, és bizony röpke két hét alatt azt is rongyosra játszottam. Ebben öt pálya, és öt karambol-helyszín kapott helyet, és már ennyi alapján is látszik, hogy a Burnout 3 igazi telitalálat lesz. A játékban rengeteg játékmód van, ezeknek csak töredékét tudtam kipróbálni. A legérdekesebb a teljesen új Takedown-mód, amely tükrözi a harmadik rész filozófiáját: „vezess agresszíven"! Itt adott az időlimit, és ez alatt kell minél több riválist kivégezni. Felkenhetjük őket a falra, egy kis lökéssel egy szembejövő kamion hűtőrácsára terelhetjük őket, de az is megoldás, hogy ha mi már ütköztünk, akkor a roncsot úgy irányítjuk, hogy eltaláljuk ellenfelünket (a teljesen harcképtelen autó-hullát is lehet irányítani). Amikor sikerül kikészíteni valakit, a játék röpke másodpercek erejéig lelassul, és megmutatja, hogy miként semmisül meg a járgány – ez után pedig ismét visszakerülünk a saját volánunk mögé (nem túl zavaró a váltás, de volt más, hogy emiatt ütköztem neki egy oszlopnak). Ha valakit nem sikerült kinyírni, akkor az néha bedühödik, és ilyenkor mindent elfeledve ránk fog vadászni.

Az ellenfelek kiütése a sima versenyeken is jól jön, hiszen rengeteg pontot ér a vadulás. Arról nem is beszélve, hogy ha sikerül kiütni valakit, akkor a turbónk maximális szintje jelentősen megnövekszik. Üröm az örömben, hogy ez mindössze a következő karambolunkig tart, és az eddigieknél sokkal nagyobb civil forgalom, valamint a sokkal agresszívebb versenytársak miatt ütközés nélkül nem sok idő fog eltelni.

Ha sikerül néhány cimborát összetrombitálni, akkor a Crash-mód a legizgalmasabb, amelyben tulajdonképpen csak ütköznünk kell: van egy kereszteződés hatalmas forgalommal, és vagyunk mi végtelen turbóval. Úgy kell a civilek közé vágódnunk, hogy minél nagyobb kárt okozzunk; ráadásul a kamionokról leeső teher további baleseteket okoz, és arra is van lehetőségünk, hogy felrobbantsuk az autónkat. A helyszíneken pontszorzók, pontbonuszok vannak elszórva, úgyhogy a jó eredményhez ezúttal taktikázni is kell.

Én mindig is imádtam a Burnoutokat, de a harmadik résszel új szintre ért a sorozat. Rettentő élvezetes a száguldás, a „harc", a szembejövők kerülgetése, ráadásul a szavatosság is a végtelen felé közelít: 168 verseny, 100 Crash-helyszín, 40 pálya, 67 autó, 18 játékmód és online lehetőségek. Mindent üt!

Silent Hill 4: The Room (Konami) (PS2, Xbox)





A kapott Silent Hill 4 előzetes tulajdonképpen a japán PS2-es verzió angol hangokkal, feliratokkal feldúsított verziója (a japán bolti változat is tartalmazott angol szinkront, de ezek egy részét újra felveszik, újrafordítják). Igazából nem is tudom, hogy mi hiányzik belőle, hogy miért nem tesztelhető verziónak hívják. Elég sokáig eljátszottam vele mindennemű hiba nélkül, és semmi jel nem utalt arra, hogy a későbbiekben más lenne a helyzet.

Henry Townsend életébe tekinthetünk be a játékban, és ez az élet bizony elég ramaty. Egy meglehetősen lepusztult lakásban ébredünk egy kiadós rémálom után. Ilyenkor a rossz hangulat azonnal elmúlik, ha kimegyünk sétálni az utcára, de Henry-nek ilyesmire nincs lehetősége, ugyanis nem tudja elhagyni házát. Az alaphangulatot megadja a leláncolt, lelakatolt főbejárat, a zárt ablakok – kapcsolatunk a külvilággal egyoldalú: leskelődhetünk az ajtón levő nyíláson. Egy robajlás után a fürdőbe sietve meglepő látványban lesz részünk: a falon egy hatalmas luk keletkezett, nem látni, hogy merre vezet. Henry az egyetlen ésszerű dolgot teszi (vagy nem?): lemászik a lyukon.

Egy metróállomáson térünk magunkhoz (ekkor a nézőpont átvált FPS-ről külső nézetre – előbbit csak A szobában fogjuk használni), mégpedig egy olyanon, amit szemlátomást ötven éve csak patkányok használnak. Itt találkozunk egy asszonnyal, aki azt hiszi, hogy éppen álmodik – majd el is veszítjük szem elől, mikor betér egy mellékhelységbe, de helyette csak zombikutyák jönnek ki. Ez után egy teleporttal visszatérünk szobánkba, ahol rögvest kapunk is egy zavaros telefonhívást (természetesen a telefonvezeték el van vágva, így mi nem is tudunk hívást kezdeményezni), és innentől kezdve az események elképesztő iramban kezdenek beindulni, és egyre groteszkebbé válni.

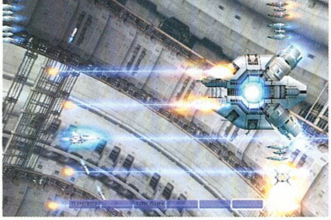
Az első egy-másfél óra tapasztalata szerint a szoba központi szerepet játszik a történetben, sokszor kell ide visszatérni, mert itt kapunk hívásokat, leveleket (az ajtó alatt becsúsztatva) vagy rejtélyes üzeneteket. A „másik oldalon" a hagyományos Silent Hill-i őrület lakozik, kétfejű csecsemőkkel, elpusztíthatatlan, néha a falból kilépő zombikkal és rengeteg köddel. A történet elképesztően zavaros, ami más játékban talán idegesítő lenne, de itt ez is hozzájárul az alaphangulathoz. Iszonyatos hangulata van a stuffnak, mindössze egyetlen kifogásom van ilyen téren: túl sok az ellenfél, túl sokat kell harcolni (ráadásul a legtöbb szörny pár másodperc után felkel, akárhogy is „öltük" meg), és a küzdelem továbbra sem túl változatos, lendületes. Egyelőre keveslem a logikai fejtörőket is.

A grafika hihetetlen módon tovább fejlődött, minden túlzás nélkül ez az egyik legszebb PS2-es játék! A zenék, hangok mesteriek, a történet a megszokott érthetetlenség (mégis magával ragadó), úgyhogy a Silent Hill 4 mindenkinek melegen ajánlott. De tudjátok: félős játékosok egyedül, éjszaka ne próbálkozzanak vele, a szívroham ilyenkor ugyanis biztosan bekövetkezik…

Gradius V (Konami) (PS2)

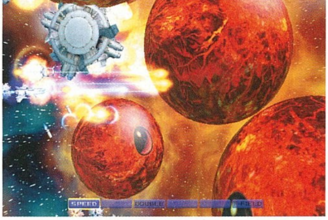
Valószínűleg nem kell bemutatni senkinek a Gradiust, hiszen a sorozat már időtlen idők óta létezik (jövőre lesz 20 éves a széria). Igaz, a stílus népszerűsége a kezdetekhez képest jelentősen visszaesett, az oldalra scrollozós lövöldözős játékokra ma már nem sokan izgulnak be.

A Gradius V nem különbözik jelentősen az elődöktől, és ezúttal ez nem szidásként értékelendő. A régi rajongók nyilván nem vágynak hatalmas változásokra, és ez a játék igazából nekik készül; nem hiszem, hogy a Konami üzleti terveiben túl sok „gyanútlan" vásárló szerepel. Illik is óvatosan közeledni a Gradiushoz – vagy ha már itt tartunk, minden hasonló játékhoz. A játéktermi múltból következően ezek ugyanis úgy vannak megtervezve, hogy egy menet két-három percig tartson. Otthon ugyan nem kell pénz dobálni a PS2-be, de hatalmas gyakorlatra lesz szükség, ha ennél az időnél tovább akarunk életben maradni. Az első szint még csak-csak elmegy, a második már szinte lehetetlen, de utána már halál vár mindenkit. Még jó, hogy volt egy sérthetetlenséget lehetővé tevő opció a menüben (Isten áldja az előzetes verziót – amiből egyébként csak a zenék hiányoztak, és gyanúsan sok volt a japán szöveg is), mert különben hamar asztalhoz csapkodtam volna a kontrollert. Így viszont kajánul fogok mosolyogni azon szerencsétlen lelkeken, akik próbát tesznek majd a játékkal. Van olyan helyszín, főellenfél, ahol a képernyő 90%-át lövedékek borítják be, sokszor több száz is repül minden irányba – sok szerencsét a manőverezéshez, és még többet az eredményes harchoz. A Treasure nem lett méltatlan pokoli hírnevéhez (bár a DC-s/GC-s Ikaruga bonyolultabb volt a színváltogatás miatt)…



Az első hírek óta lehet tudni, hogy a régi 2D-s grafikát modern háromdimenziósra cserélik. Várakozásaimmal ellentétben ez nem jelent változást, minden ugyanúgy zajlik, mint annak előtte. A grafika igen szép, és néhány helyszín kiemelkedő lett. Egyszer például egy hatalmas lény testében kell repülnünk, rést vájva a gyorsan regenerálódó húsba. Meglehetősen bizarr, nem?

Feljebb már elmondtam, hogy kinek ajánlható a Gradius V: annak, aki e stílus rajongója. Mások túl egysíkúnak, valamint embertelenül nehéznek fogja találni. Ezen a játékon nem lehet úgy végigmenni, hogy nem küzdöttél meg az utóbbi tíz-húsz év minden hasonló stílusú játékával.



Sly 2: Band of Thieves (Sony) (PS2)





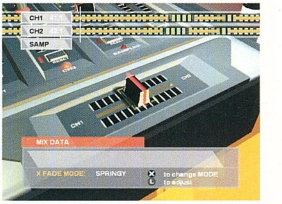
Az E3-on osztogatott demolemez három pályát tartalmaz a Sly 2-ből, és ezek alapján biztosnak látszik, hogy a Sony újabb sikert fog ősszel elérni – Ratchet és Jak mellé ismét csatlakozik a mosómedve.

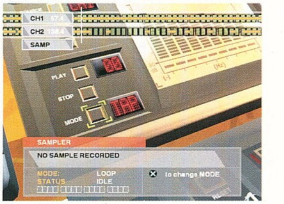
Az első helyszín még nagyon egyszerű, és az új rész specialitása, a csapatmunka nincs az előtérben. Itt csak Sly-t irányíthatjuk, amint megpróbálja ellopni az első rész végén elpusztított lény múzeumban őrzött darabjait. Amikor elérünk a helyszínre, kiderül, hogy valaki megelőzött minket, és Sly elhatározza, hogy meglopja a tolvajokat. Ez a szint nem különbözik sokban az első résztől, ugyanúgy kell széttördelni a berendezést, hogy pénzt szerezzünk, és ugyanúgy kell ugrálnunk, kötélen másznunk.

A második szint (legalábbis a lemezen ez következik, de nem valószínű, hogy ez a végleges játékban is így lesz) már összetettebb, ezúttal Párizsban kell elkapnunk egy Dimitri nevű gonosztevőt. Az első feladatunk egy harang megszólaltatása, majd Dimitri követése az árnyékokban. Nem kell Splinter Cellre számítani, leginkább arra kell figyelni, hogy az utcák helyett a tetőkön közlekedjünk, vagy ha mégis leérünk az útra, akkor kerüljük el az ellenfelek zseblámpáját. Ezúttal nem nagyon van esélyünk közelharcban, a felfegyverzett őröket megkarcolni sem tudjuk, viszont mi két találat után elhullunk. Ha elkísértük Dimitrit, akkor karaktert cserélünk, és Bentley-t, a teknőst kell irányítani. Ő a banda esze, aki képes robbanószereket pakolni bárhová. Vele is rejtve kell maradni, de ebben lopakodási képességei helyett inkább altatópisztolya segít. Ha mind a négy oszlopot feldíszítettük némi dinamittal, Murray, a víziló irányítását kell átvennünk. Az önimádó és buta emlős hatalmas testi erejének hála a tereptárgyakkal tud hajigálózni, így minden ellenfelet meg tud semmisíteni – bár célszerű nem rambózni, mert gyógyulásra alig van lehetőség. Murray-nek megafonokat kell elpusztítania, majd véget ér ez a pálya is. A harmadik helyszín meglehetősen rövid, itt lényegében arról van szó, hogy Sly-jal el kell lopnunk egy kulcsot egy őrtől – itt mutatja be a program az új zsebtolvajlási rendszert.

A Sly 2 gyönyörű, a legjobb példa a cel-shading használatára; sokkal jobban néz ki, mint mondjuk a Jackie Chan Adventures. A framerate helyenként észrevehetősen lecsökkent, de ezt valószínűleg kijavítják még. A legfőbb kérdés, hogy milyen hosszú lesz a végleges verzió; ha megint csak három-négy óra kell a végigjátszásához, akkor minden zsenialitása ellenére viszonylag alacsony értékelést fog kapni.

DJ: Decks & FX (Sony) (PS2)





A Decks & FX nem egy játék, sokkal inkább egy félprofi zenekészítő program (azért csak félprofi, mert aki komolyan veszi az ilyesmit, az PC-n, vagy jobb esetben Mac-en keverget). Mivel én meglehetősen ökör vagyok a tánczenéhez – pont ezért egyik előadót sem ismertem fel, és még a stílusok behatárolásával is gondban vagyok – félve tettem be a lemezt a PS2-be, nem hittem, hogy itt nekem fog babér teremni.

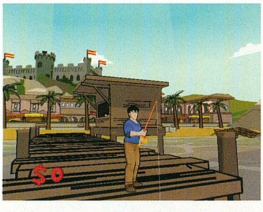
Eleinte ez így is volt, de leginkább amiatt, hogy a program meglehetősen instabil volt, háromszor fagyott rám, amíg végül sikeresen eljutottam a főmenübe. Innentől kezdve már minden rendben volt, csak a menük betöltése tartott gyanúsan hosszú ideig. Hálát adtam a fejlesztőknek, amiért elhelyeztek egy tutorialt a játékmódok között, ahol a program minden gombról, tekerőről, csúszkáról elmagyarázta, hogy mit lehet vele tenni. A „játék" lényegében abból áll, hogy előttünk lebeg egy hét részből álló DJ-pult (két lemez, equalizer, sampler, looper, crossfader, effektező), és mi próbálunk összehozni valami hallgathatót. Az „alkatrészek" között a D-paddal kell váltogatni, majd az X-szel lehet bezoomolni az adott területre. Itt rém egyszerű módon lehet mindent megoldani, úgyhogy az irányítással senkinek sem lesz gondja.

Mivel az ilyen programok nekem sosem látszottak működni, igencsak meglepődtem, amikor teljesen vaktában választott számaim, effektjeim és loopjaim egységes egésszé álltak össze. Nem mondom, hogy azonnal lecsaptak volna rám valamelyik diszkó tehetségkutatói, de akárhogy próbálkoztam, nem tudtam igazi borzalmat összehozni. A próba kedvéért süketen, azaz a hangot kikapcsolva mixeltem háromszor, és mindannyiszor hallgatható, ritmusos lett a végeredmény. Nem tudom, hogy ez azért van, mert zseni vagyok, vagy azért, mert a program valamiképpen csal – de mivel az utóbbival hamar lebukna a program az igazi profik előtt, kénytelen vagyok az előbbire gyanakodni.

A játékmódok között – mint Party-mód és Pro-mód – igazi különbséget nem nagyon találtam, a lényeg sehol sem változott. Aki szeret ilyesmivel szöszölni, annak valószínűleg nagyon fog tetszeni a Decks & FX, de mivel mindennemű „játék" – pontszerzés, vetélkedés – hiányzik belőle, másoknak nem nagyon fog bejönni. Arra mondjuk jó, hogy néhány általunk készített mix-szel lehengereljünk mindenkit a következő házibulin, csak hát ehhez kissé drága mulatság ez.

Jackie Chan Adventures (Sony) (PS2)

Nem értem teljesen a Sony ötletgazdáit... Jackie Chan, a kilencvenes évek sztárja ma már minden filmjével alulmúlja magát; lássuk be, nem egy nagy színész, csak verekedni tud – viszont mostanában érthetetlen módon ezt hanyagolva kell bájolognia, romantikáznia. A Sony pedig jön, és 2004-ben készítenek egy játékot Jackie-vel a főszerepben. Állítólag van egy rajzfilmsorozat, és a program design-ja azt másolja, de ha ez igaz, akkor szerencsésnek érzem magam, hogy még nem kaptam el valamelyik csatornán.





A program egy végtelenül egyszerű akció-platformjáték, nagyjából a pár hónappal ezelőtti Pitfall stílusában. Leszámítva azt az apróságot, hogy abban szimpatikus karakterek voltak, valamint szerepelt benne elfogadható grafika, jó humor, és még irányítani is lehetett. Azt hiszem így össze is foglaltam ellenérzéseimet a Jackie Chan Adventures-szel szemben.

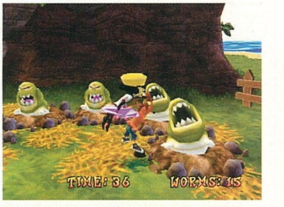
Itt Jackie-t rendkívül hízelgő módon, huszonéves suhancként ábrázolják (megjegyzem, nem nagyon hasonlít a címadóra a központi karakter), de a szög kibújik a zsákból, mikor az introban bevágnak néhány képet a „mesterről", aki még kisminkelve, kivasalva is úszik a ráncokban. Hősünk mellett két karakter szerepel még a programban, egy 12 éves gyerek, aki mindig kihúz minket a slamasztikából, valamint a nagybácsi, aki veszélyes küldetésekre küldözget minket („Mennyé' fiam Mexikóba, és rabolj ki egy templomot!"). A sztori az intro alapján nyolc kínai démon körül forog, akiket korokkal ezelőtt zártak el; gyanítom akcióink következtében kiszabadulnak, és majd jól le kell őket vernünk.

A grafika a cel-shading effektet használja, ami alapból még nem egy rossz dolog (milyen jól nézett ki a XIII meg a Zelda – vagy akár csak a Sly 2!). Itt azonban ezt is sikerült elrontani: a poligonok élét jelző fekete csíkok sokszor rossz helyen vannak, és át lehet látni mondjuk egy lépcső, és a szélét jelző fekete csík között. Úgy néz ki, mintha valaki részegen próbált volna körülrajzolni egy képregényt. Lehet, hogy a rajzfilmben ez jól néz ki – én nem hiszem – de a játékban úgy fest, mintha valami programhiba lenne. Mindenképpen megemlítendő a botrányos irányítás, a két támadásgombbal nem lehet öt kombónál többet előhozni, ugrás közben nem lehet rúgni, a falmászás meg egy kész rémálom.

Még ezen írás kedvéért sem tudtam magam rávenni, hogy fél óránál többet töltsek Jackie-vel, így aztán nem tudom, hogy a korongon meddig lehetett volna eljutni. Nem próbáltam ki az EyeToy-os minijátékokat sem, és arra sem jöttem rá, hogy miként kell játszani a köcsögökben rejtőző kártyákkal... Lehet, hogy egy tíz éves gyereknek bejön ez a világ, meg a látvány, de őket ki fogja készíteni a pocsék irányítás, és az ócskán megtervezett helyszínek. Nem is értem, hogy a Sly 2 mellett mit is akarnak a fejlesztők ezzel az izével...?

Crash Twinsanity és Spyro: A Hero's Tail (VU Games) (PS2, Xbox, GC)

Két oka is van, hogy erről a két játékról egyszerre írok. Az egyik technikai jellegű: a Vivendi Universal Games által az E3-on osztogatott PS2-es demolemezen együtt szerepel a két játék. A másik egy szubjektív dolog: szerintem a két program igen hasonló – nem túl magas – színvonalat képvisel, és stílusuk is igen hasonló.





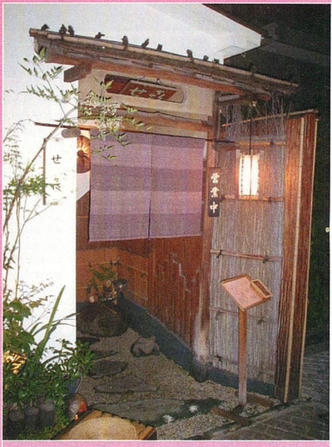
A Crash Twinsanity legjellemzőbb vonása, hogy Crash fegyverként azt a Neo Cortex-et használja, akivel kibékíthetetlen ellenségek (a sztori szerint egy olyan gonosz tűnik fel, melyet csak így együttműködve tudnak megsemmisíteni). Ebből a demoban semmit nem lehet átélni, kipróbálni, mert ez csak az első, gyakorlópályát tartalmazza, amelyben Crash és Cortex még ellenfelek. Ugyan a fejlesztők elvileg dobták a 2.5D-s megvalósítást, ahol ugyan minden háromdimenziós, de csak egy szűk folyosón lehet haladni, de ez – lehet hogy csak ezen a pályán – nem nagyon tűnt fel. A starthely tényleg egy tágas rész, ahol bármerre mehetünk (dögivel lehet almákat szedni), de amikor Cortexet kell üldöznünk, akkor ismét feltűnik a folyosó. Ugyan az illúzió megvan, mert körülöttünk nagy a tér, de mozogni itt is jószerivel csak előre lehet. A grafika nem sokat fejlődött az előző rész óta, a demo pedig sűrűn szaggatott is. Új mozgások, egyediség, bármi, ami legalább az első Jak & Daxterrel (azt ugye a Crash-széria addigi készítői alkották, az új Crash-játékokat pedig a Traveller's Tales) összemérhető lenne: nincs.

A Spyro valamivel jobban tetszett, sokkal aranyosabb volt, és erről még el tudom képzelni, hogy a fiatalabbaknak be fog jönni. Az is segített, hogy a demo hosszabb volt, mint a másik, itt három pályát, illetve egy minijátékot (egy jet-pack-szerűséggel kellett repülni, bombázni és rakétázni – sok köze nincs a Spyro-világhoz, de nem volt rossz) tudtam végigjátszani. A pályák itt is az első szintek, melyek megmutatják, hogy hogyan kell játszani, elmagyarázzák az irányítást. Itt a sztori, amennyire ki tudtam venni, egy Red nevű sárkányról szól, aki át akarja venni a hatalmat a világon a Sötét Ékkövek segítségével, így aztán nekünk ezeket a hatalmas kristályokat kell széttörni (plusz bonusznak kisebb hegynyi gyémántot is összeszedhetünk). Amikor ez sikerül, a kopár, komor világ megváltozik: kinő a vakítóan zöld fű, virágok jelennek meg, a szikkadt fák pedig életre kapnak. A grafika egész szép, csak számomra túlságosan színes (főleg a rikítóan rózsaszín fák bántották szépérzékemet).

Ha választani kellene, én mindenképpen a Spyro mellett tenném le a voksomat, legalábbis egyelőre, a demok alapján. A Vivendi akkor járna a legjobban, ha a két játékot is egybecsomagolva, egy program áráért vinné ki a boltokba – ez persze nem fog megtörténni.

Grath





Gésaház Kagurazakában

BIG IN JAPAN PART 10.

A minap gyanútlanul hömpölyögtem a tömeggel kifelé a metróállomásról, amikor szembejött velem egy csinos japán kislány. Úgy tizenöt-tizenhat éves lehetett (bár a japán lányok még huszonöt évesen is ennyinek néznek ki...), szendén ártatlan angyalarca volt, akár egy manga-lánynak. Ugyan egy pillanatra rajta felejtettem a tekintetem, de nem jegyeztem volna meg, ha nem akad meg a szemem a pólóján díszelgő jókora feliraton. A leányzó trikóján ugyanis hatalmas fehér betűkkel a következő üzenet virított: „TOO DRUNK TO FUCK". (**„Túl részeg a keféléshez" Martin**) Hát az ilyen pillanatok azok, amikor átkozom magam, hogy nem hordok állandóan fényképezőgépet, de azt hiszem egyet fogtok velem érteni, hogy eddig ez viszi el a „legbizarrabb japán pólófeliratért" járó díjat... Mindenesetre a tokiói divat továbbra is produkálja a meglepő és mulatságos fordulatokat. Mostanában például az egyetemen furcsa fertőző betegség támadta meg a lányok bal szemét. Legalábbis ezt hittem, amikor egyre több leányzó szemén láttam „kalózszemfedőt". Először még sajnáltam is szegénykéket, amíg rá nem jöttem, hogy a különös járvány a Kill Bill Volume 2 bemutatója után közvetlenül ütötte fel a fejét...

Na, de hagyjuk ezt, a mai fő témám nem a japán divat világa lesz, hanem a japán ételeké, ami nem kevésbé érdekes és furcsa jelenségeket tud produkálni.



Matsuya bejárata



Gyümölcs aranyárban

TOKIÓ GYOMORNÉZETBŐL (BOCS A KÉPZAVARÉRT)

A japán konyha méltán világhírű, bár Magyarországon a szusit leszámítva szinte teljesen ismeretlen. Férfiasan bevallom, kijövetelemkor az egyik legnagyobb aggodalmam a kaja volt, ugyanis nem volt sok kedvem az elkövetkező két évet nyers halon és rizsen tengődve leélni. Szerencsére a félelmem teljesen alaptalan volt; egyrészt Tokióban a világ minden országának konyhája megtalálható (igen, magyar is), másrészt a japán ételek rendkívül finomak és változatosak. A következőkben ebből szeretnék adni nektek egy kis „ízelítőt" (haha, nagyon rossz szóvicc volt, mi?).

Mivel a japán konyha hihetetlenül gazdag, esélyem sincs egy teljes áttekintésre, úgyhogy csak a legfontosabb kajákat fogom bemutatni, amiket általában én is fogyasztok (na meg persze egy-két igazi egzotikumot!). Ezen kívül a kaján keresztül a japán életmódba is egy kicsit jobban bele lehet érezni. A rendszer kedvéért alulról felfelé fogok haladni, azaz a legegyszerűbb és legolcsóbb kajáktól egészen fel a luxuskategóriákig.

Kezdjük a leghétköznapibbal, amit jómagam is szinte mindennap fogyasztok ebédre, a *bentó*-val. A bentó egy remek találmány, angolra legtöbbször „lunchbox"-nak szokták fordítani, vagyis *előrecsomagolt ebédnek*. Annak ellenére, hogy teljesen beleillik a rohanó modern világba, a japánok már a szamurájok idején is előszeretettel készítettek bentó-t és útszéli standokon árulták az utazóknak. Ez ma is ugyanígy működik: ebédidőben forgalmas helyeken (különösen egyetemek környékén!) felállítják az asztalokat, majd az éhes diák- és sarariman-hordák rohama végeztével lebontják őket. A bentó teljes értékű ebéd, benne általában rántott hús (*tonkatsu*), hal, rák, tojás, különféle zöldségek és természetesen rizs található. Japánban, mint Kelet-Ázsiában mindenhol, a rizs az abszolút alapélelmiszer, rizs nélkül rendes étkezés elképzelhetetlen. Sokat elárul, hogy japánul az „étel" szó ugyanaz, mint a „főtt rizs": *gohan*. Az, hogy ebben a szóban a go- előtag jelentése „tiszteletreméltó/becses", pedig semmi kétséget nem hagy afelől, mennyire fontos a rizs a japán kultúrában. A legtöbb bentóban a rizshez *umeboshi* is jár, ami az egyik kedvencem. Elsőre egy magyarnak talán nem hangzik túl étvágygerjesztően, az umeboshi ugyanis sós-savanyú szilva. Higgyétek el, nagyon finom, az egyik legjobb savanyúság, amit valaha is kóstoltam. Ugyanez viszont nem mondható el a *natto*-ról, amit a legtöbb japán imád, olyan külföldit viszont még nem láttam, aki meg tudta volna enni. A natto erjesztett szójabab-pép, ami pontosan úgy néz ki, mint az állott hányás, és olyan szaga is van. Az íze pedig... Maradjunk annyiban, egyszer megkóstoltam.



Digitális étlap

A legtöbb diák megelégszik egy bentó-val az egyetem kertjében, de az öltönyös sarariman szeretne beülni valahová, és kultúrált körülmények között, gyorsan megebédelni. Neki találták ki elsősorban a japán gyorsétkezdéket. Persze Tokióban minden sarkon van McDonald's, de a japánok szeretik a hazai kosztot, és ami azt illeti, az sokkal jobb és egészségesebb is a műanyag ízű hamburgereknél. Az egyik leghíresebb ilyen japán gyorsétteremlánc a *Matsuya*.

A Matsuya a japán hatékonyság mintaképe, olcsó, kulturált és NAGYON gyors. Először is az ember már azelőtt rendel, hogy egyáltalán belépne az üzletbe: a bejárat előtt ugyanis egy jegy-automata található. Itt bedobod a pénzt, egy gombnyomással kiválasztod a menüből mit szeretnél, és kapsz egy kajajegyet. Ezzel a jeggyel bemész az étkezdébe, leülsz a bárpult-szerű asztalhoz, a felszolgáló pedig a jegy alapján egy percen belül eléd teszi a kaját. Mikor végeztél, egyszerűen kisétálsz, hiszen már fizettél. Az automata pedig minden rendelést rögtön továbbít a központnak, hogy mindig tudják, miből fogyott el annyi, hogy újra kelljen alapanyagot szállítani. Az itt árult ételek egyszerűek, de laktatóak, általában rizs valamilyen hússal, saláta és *miso*-leves. A miso a japán alap-leves, szinte minden étkezésnél fogyasztják (viszont itt nem első, hanem utolsó fogásként). Szójapépből készül (igen, mint a natto), *tofu*-t (szójababtúró) és tengeri algát szoktak belerakni. Hát, be kell vallanom, el kellett telnie néhány hónapnak Japánban, mire meg tudtam enni... Viszont a legnagyobb meglepetésemre egészen megszerettem, és most már hiányzik, ha nem kapok az ebédhez. Ja, és nagyon egészséges!

A másik tipikusan keleti (eredetileg kínai) gyorsétel a *ramen*. Ez érdekes módon nem túl ismert nálunk, a sok kínai étterem ellenére. A ramen szójából főzött levesféle, benne rengeteg tésztával, hússal, tojással, tengeri moszattal és bambuszrüggyel. Finom, laktató és egyszerű étel, itt jóval népszerűbb, mint a hamburger.

Persze amikor az ember éttermi vacsorára vágyik, nem Matsuya-ba vagy rameneshez megy. Tokióban egymást érik a különféle (japán és külföldi) éttermek. Valahol olvastam, hogy a világ egyik városában sincs annyi étterem, mint Tokióban, és ezt szemtanúként csak megerősíteni tudom. Ilyen körülmények között persze nem könnyű a választás. A leleményes japánok azonban ezt is megoldották, a legtöbb helyen ugyanis *kirakatot* rendeznek be, és így a kedves vevő már az utcán megszemlélheti a választékot. Na, mármost joggal hitetlenkedtek, hogy lehet ételt kirakatba rakni?! Különösen a meleg és párás Tokióban, ahol minden egy órán belül megromlik... A megoldás egyszerű és zseniális: japánban komoly cégek foglalkoznak azzal, hogy éttermek megrendelésére viaszból ételeket készítenek, tökéletes élethűséggel megformálva a teljes menüt. Ezt aztán akár évekre is ki lehet rakni a vendégek becsalogatására, akik (különösen a japánul olvasni nem tudó külföldiek) rendkívül boldogok, hogy nem kell *zsákbamacskát* enniük...

Baráti társaságok számára az egyik legnépszerűbb esti program egy *yakiniku* étterem meglátogatása. A yakiniku jelentése sült hús, és tulajdonképpen olyan, mint egy kerti grill-



A só távoltartja a rossz szellemeket



Bento ebédre



Hagyományos japán étterem



Japánban rengeteg az ételkirakat

parti, csak éppen étteremben. A dolog a következőféleképpen működik: a nagy társaságokra tervezett asztalok közepén egy beépített barbecue található, ahol a vendégek maguk süthetik meg ízlés szerint a kihozott húsokat, halakat és zöldségeket. A rendelés rendkívül elmésen, tipikusan japán high-tech módra van megoldva. A menü nem papírra van nyomtatva, hanem az asztalon álló tablet PC szerű érintőképernyős számítógépen van. Itt az ember gombnyomással kiválasztja a kívánt fogásokat, a gép pedig továbbítja a rendelést a konyhába. A pincérnek csak ki kell hoznia a kaját. Ez rendkívül meggyorsítja a dolgokat, és folyamatosan lehet rendelgetni, várakozás nélkül. Külön poén, hogy sok helyen van *tabehodai* és *nomihodai*, vagyis egy bizonyos összeg befizetése után annyit ehetsz, ihatsz, amennyi csak beléd fér. Itt jönnek be a képbe ugyebár a japánok ivási szokásai... Sehol a világon nem láttam még annyi tökrészeg embert (férfit, nőt), mint Tokióban egy átlagos péntek



Japán ebéd kétszemélyre

vagy szombat este. Ennek pedig jó oka van. Először is, már említettem, hogy a japánok nem bírják az italt (azt hallottam, hogy hiányzik a szervezetükből valamilyen alkohol lebontó enzim), tehát sokkal kevesebbtől is kifekszenek, mint mi „macho" európaiak. Ugyanakkor ez nem jelenti azt, hogy kevesebbet is innának. Egy japán vacsorán kötelező a *kampai*, vagyis koccintás mindenkivel, jó sokszor. Ráadásul az itteni udvariasság megköveteli, hogy az emberek újratöltsék egymás poharát, amint az kiürült. Vagyis szinte folyamatosan diktálják az emberbe a sört és/vagy szakét. Úgyhogy ember a talpán, aki józanul végig tud csinálni egy japán yakiniku vacsorát... Szerencsére (?) a japán kultúrában a részegség nem elítélendő dolog, természetesnek veszik, ha valaki (öltönyös úriember, diák, jólöltözött fiatal nő) keresztbeálló szemekkel dülöngél hazafelé az utcán. Ha esetleg összeesik, a rendőr még haza is támogathatja... Ma nekem, holnap neked!

Egy másik népszerű vacsora-program természetesen a szusi. Szusi-étteremből rengeteg van Tokióban, igen változó árszínvonalon. A legolcsóbb az úgynevezett *kaiten sushi*, vagy *forgó szusi*. Azért forgó, mert az ilyen éttermek közepén egy forgó futószalag-féle található, amire folyamatosan kerülnek fel a különféle szusi-szeletek. Ha az embernek megtetszik egy, azt leemeli, majd a végén az összegyűlt üres tányérkák alapján fizet. Egyszerű, gyors,



Kampai



Misoleves

és hatékony. Persze a kaiten sushi leginkább a kispénzű diákok körében népszerű, egy magára valamit is adó japán ínyenc kizárólag hagyományos (és drága) *sashimi* éttermekbe jár. A *sashimi* nyers halszeletekből álló művészien elkészített tál, látványnak kétségkívül gyönyörű. Ami az ízeket illeti, szerintem nyers hal íze van, bár a japánok esküsznek, hogy minden fajta hal más-más aromát ad, és egy jól elkészített sashimi felér egy gasztronómiai or-

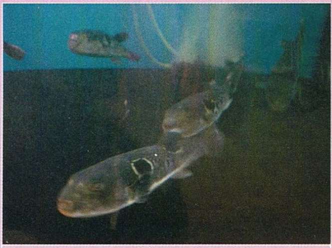


Mocsi édesbab péppel

gazmussal. Természetesen a sashimi árát meghatározza, hogy milyen halból készült, a legdrágább a híres-hírhedt *fugu*. Talán már hallottatok róla, a fugu egy olyan hal, ami veszély esetén felfújja magát (gömbhal). Állítólag isteni az íze (még nem kóstoltam), de nem elsősorban ezért ismert. Hanem azért, mert olyan erős méreg van benne, hogy egy cseppnyi belőle tíz embert két percen belül meg tud ölni. Ezek után nem csoda, hogy a fugu-szakácsokat speciális főiskolán képzik, és súlyos börtönbüntetés jár annak, aki megfelelő engedély nélkül próbálja elkészíteni, akár csak magának is. A fugu-éttermek ablakában általában egy hatalmas akváriumban úszkálnak a (nem túl vonzó külsejű) halak, és egy pirinyó kóstoló ára úgy háromezer yennél (hatezer forint) kezdődik. Na nem mintha annyira vágynék rá, hogy kipróbáljam...

ÉS VÉGÜL, A DESSZERT

Ugyan a japán cukrászművészet több száz éves hagyományokkal bír, és nagyon változatos, egyszerűen nem ismerem eléggé ahhoz, hogy részletesen bemutassam. A legtöbb hagyományos sütemény rizslisztből készül, és édesbab-péppel, édesburgonyával vagy zöld tea krémmel van töltve. Őszintén szólva nem vagyok nagyon oda értük, de sok külföldi diákot ismerek, aki imádja őket, úgyhogy gondolom csak ízlés kérdése. Az egyik legtipikusabb édességük a *mochi*. A mochi (vagy mocsi) nagyon népszerű, kb. úgy, mint nálunk a palacsinta. A legszórakoztatóbb az elkészítése: egy nehéz faedénybe főtt rizst tesznek, és egy hatalmas kalapáccsal addig püfölik, amíg ragacsos massza lesz belőle. Ezt a „tésztát"



A hírhedt fugu

aztán kis pogácsákká gyúrják, és prézliben megforgatják. Tesznek rá egy kis édesbab-pépet, és máris kész a mocsi! Nagyon finom étel, ám kissé veszélyes. Megdöbbentő módon sokkal több ember halt már meg mocsi fogyasztásától, mint rosszul elkészített fugu-tól. Ennek oka a következő: a mocsi-nak nem csak a neve, hanem az állaga is hasonlít a mócsingra. Olyan rágós és ragacsos, hogy ha az ember nem vigyáz, könnyen megakadhat a torkán. Sok (főleg idős) ember egyszerűen megfulladt a félrenyelt mocsitól!

Végül ejtsünk pár szót a gyümölcsökről. Japánban a gyümölcs eleve nagyon drága, de van egy bizonyos kategória, aminek a láttán a legtöbb külföldi csak hitetlenkedve csóválja a fejét. Ez az úgynevezett ajándék-gyümölcs. Japánban ugyanis virág helyett gyakran művészien becsomagolt gyümölcsöt adnak ajándékba, pl. egy-két sárgadinnyét, almát vagy barackot. Ez persze elég snasszul hangzik, de ezeknek a gondosan kiválogatott és egyenként becsomagolt példányoknak az ára szinte a szürrealitás birodalmában van. Mit szóltok például egy 20000 forintos sárgadinnyéhez? Vagy egy kis kosár almához, aminek darabja 1500? Hogy ez a pazarlás mire jó, azt ne tőlem kérdezzétek, valószínűleg a tisztelet kifelezése, ha valakire ilyen sokat költenek, de én a magam részéről inkább valami hasznos dolgot vennék ennyi pénzért...



Püfölöm a mocsit

Hát ennyi fért kis gasztronómiai körsétánkba. Remélem, meghoztam az étvágyatokat, és egyszer ti is kipróbáljátok a japán kosztot. Ami pedig engem illet, mit nem adnék most egy tányér nagymamám főzte tojásos lecsóért!

BIG



Sashimi kirakat



Ramen



Sushi ajánlat

Psi-Ops

The Mindgate Conspiracy

A most megjelenő stuffról, a **Psi-Ops**-ról már elég sokat hallhattunk a *Midway* jóvoltából. A szokásos beharangozások mellett még a *Suffering* lemezre is felkerült a bemutatója, ami számomra nem jelentett valami hatalmas élményt… Valami bugyuta kis lövöldözésre számítottam a trailer alapján, amiben majd néha használhatunk néhány különleges képességet.

Azután elérkezett hozzám a kész játék. Nem mondhatni, hogy hihetetlen kíváncsi lettem volna rá (már csak az előbb leírtak miatt sem), de lelkiismeretesen nekiültem a tesztelésének. *Midway* ide vagy oda gondoltam (a *Suffering* megjelenése előtt nem nagyon remekeltek az utóbbi években… bár annyira gáz játékokat sem adtak ki, mint az *Activision* vagy az *Acclaim* – pedig bennem minőségileg valahol egy helyen állt ez a három brigád), talán szórakozni is lehet majd vele.

AZ ÖSSZEESKÜVÉS KEZDETE

Egy elég jófajta intro fogadott első alkalommal, mikor beletekintettem a kapott lemezbe. Viszonylag igényes kivitelezésű CG filmecskék. Visszaemlékezés, valamint háború. Utóbbi nagyon megnyerő… főleg az, ahogyan a pápaszemes ficsúr karmester módjára vezényli az öntudatlan (kicsit *Killzone*-os) sereget, ami aztán egy behemót feka segítségével lemészárolja a teljes támaszpontot. Pár túlélő azért természetesen akad. Ők fogságba kerülnek, majd kísérletek alanyai lesznek. Természetesen egyikük a főhős, aki ki is szabadul (titkos segítők jóvoltából). Ő *Nick*. Bocsánat… én vagyok. Illetve te… meg te, meg te. No mindegy, ebbe könnyű belezavarodni. Lépjünk inkább tovább, a menü felé.

TRAILEREK, BEÁLLÍTÁSOK, ÚJ JÁTÉK

A menü pórias, ámde jól átlátható. A beállítások pont alatt a szokásos dolgok vannak: hangerő, vibráció, invertált nézelődés, meg hasonlók. Érdekesebb a *Special Features* szöveg mögött található rész. Itt láthatunk egy filmecskét, amiben az animációk félkész/vázlatos változatai is megtekinthetők, valamint van egy videó a *Cold* zenekartól (szokásos *nu* stílus, de hallgatható), illetve pár bemutató. A *Mortal* elég gyenge ebben a változatban… ennél sokkal jobb trailerek pörögnek a neten. A *Suffering* izgalmait már testközelből is élvezhettük, viszont van itt egy *Area 51* is, amit a *Halo 2*, *Doom 3*, *Killzone* hármas mellett igen nagy türelmetlenséggel várok már. Lényegében ennyi. Található még egy *Extra Content* felirat is, de ez majd csak később lesz fontos, ha már sokat játszottál. Ami számunkra először még a legfontosabb, az természetesen a *Start New Game*. Miután átnéztem mindent, én is ezzel indítottam kalandjaimat, amik a következőképpen zajlottak…

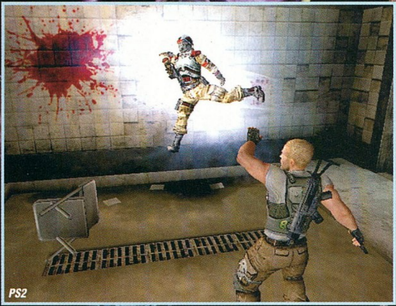
ELSŐ FELVONÁS: BÖRTÖN

Third Person Shooter. Avagy külső nézetes lövölde. Az első pillanatok olyan érzéssel töltöttek el, hogy ez valami olyasmi dolog lesz, mint a *KillSwitch*. Megyünk, ölünk. Nem volna baj… az sem volt rossz, de azért mindig remél a tesztelő egy kisebb csodát, amin rágódhat pár hétig (minimum), ami azután példálózásainak okozója lehet. No szóval. 3D, hátulról követő külső nézet, kommandós alapanyag. A folyosók szépnek tűnnek, a földön látható pocsolyák fölött mustrálgatom kicsit a falakat is. Jól mutatnak. Kifejezetten jól. Legalábbis az X-es verzió. A PS2 lemez még nincs nálam, majd csak később érkezik, de az is a teszt része lesz. Mondjuk nem hiszem, hogy rondább lenne, mert a Sony gép is halálos nyugalommal elbír ennyit, ráadásul ez multiplatform dolog, amiben ritkán van lényeges különbség. Ez azonban majd még eldől. Most csak úgy osonok. Falhoz lapulok, kinézek a sarok mögül: hopp egy őr! Fedezék mögül tüzelek a hordóra, ami kisebb robbanás után szénné égeti a szerencsétlenül járt katonát. Szalad a következő, szintén forró lesz számára a helyzet, de nála már csak a fegyverből kiokádott ólom nyújtja a kellemes hőmérsékletet. Kicsit rángatózik, majd elzuhan. Mondom én… tiszta KS. A figurákhoz odaérve tapasztalom a jól sikerült rongybaba effekt első bemutatkozását. A ládák szétverhetők (legalábbis az, ami fából van). Az irányítás teljesen alap. Idáig jónak tűnik… bár nem egetverőnek.


PS2


PS2

PSZICHO-KOMMANDÓ


PS2

MÁSODIK FELVONÁS: LABORATÓRIUMOK, GYÁRAK, RAKTÁRAK, HALLUCINÁCIÓK

Észre sem vettem, de nagyon elszállt az idő. Csak megyek előre, és hajtom végre a feladatokat. Ez az a tipikus „na még egyet, na még egyet" érzés. Túl vagyok már jó pár pályán, a játékot is részletesebben ismertem meg, mint korábban. Emberem pedig közben folyamatosan fejlődött. Először a telekinézis jött… azután a távolbalátás, majd az agyszívás, végül már olyan szórakozásaim akadtak, mint mások irányítása telepatikusan, vagy az emberek égő fáklyává változtatása. Jártam főhadiszálláson, amikben hemzsegtek az agymosott zsoldosok… voltam raktárakban/dokkokban, amikben a ládák, konténerek között kommandózva vettem el áldozataim életét. Láttam az embereket „élőhalottá" (mert élnek bár, de nem tudnak róla igazán) alakító laboratóriumokat, krematóriumot… vagy éppen a háború borzalmainak hallucinációját. Feladataim többnyire nem okoztak nagy fejfájást. Kártyák megkeresése, ajtók aktiválása, célszemélyek megölése, gépek felrobbantása. Többnyire eszeveszett mészárlás, néhol kis lopakodással fűszerezve. A történetben árulás, intrika, bosszú… és hatalom. Hatalom a részecskék felett. Ez pedig mindent megváltoztat. Még a gondolkodásunkat is, hiszen a különleges képességek hatására nem úgy kell elképzelnünk a problémák megoldását, ahogy azt egy hétköznapi ember tenné. Psi katona lett belőlem…

HASZNÁLD AZ ERŐT!

Használd, amikor csak tudod. Már csak azért is, mert sokszor csak így van esélyed a túlélésre. A speciális energiád az életerőcsík alatti kék jelző. A többit elmondják a gyakorlatokon. Tárgyakat/embereket emelhetsz a levegőbe, hajíthatod őket bárhova. Ez sok helyen nagyon fontossá válhat. Ilyen pillanat például, amikor a gázkamrák ajtói rád záródnak. Kint megjelenik









egy zsoldos. Mit teszel? Vágd neki az üvegnek úgy, hogy reccsenjen… A présgépek gondot okoznak? Ládát közéjük. De a főellenfeleknél is nagy hasznát vehetjük ennek a képességnek. A robbanó katonákat nekihajigáljuk a keltetőknek, a dobozokat a nagy fekának… satöbbi. A tengeri bázisnál a zárt ajtót a hatalmas golyókkal verhetjük szét… Mindent megoldhatunk ember módjára… vagy küzdünk úgy, ahogy kiképeztek minket. Tiszta KotOR filing, amikor a támadókat lehajigáljuk a szakadékokba.

De vannak más képességeid is. Elakadtál egy ajtónál, ami mögött ott a kód, ami kellene? Távolbalátás. Át a falakon… csak le kell olvasni a monitorról. De ha csak egyszerűen kíváncsi vagy, mi van odaát, akkor is használd nyugodtan. Mi van még? Megszállhatod mások tudatát. Bekapcsolhatsz velük gépeket, megölheted a társaikat, vagy csak simán feltérképezed az utat, majd felrobbantod őket egy öngyilkos hordórobbantás kíséretében. De van, hogy pár másodperced van két gomb aktiválásához. Ilyenkor beállsz az egyikhez, a másikat pedig egy általad irányított emberrel nyomod meg. Égetés. Jobb lehetsz, mint Stephen King Tűzgyújtója. Lángokban áll majd minden mögötted. Az agyszívás pedig a különleges erőd növeli. Illetve ha valakit hátulról (közelről) lepsz meg vele, akkor rögtön meg is ölheted így. De a horrorisztikus látomások végén direkt ez kell majd a temetőben az élőhalottak ellen, hogy a kőangyal gyönyörű fénycsóvájának fényében megnyíljon az út az életbe… Használd az erőt. Légy igazi harcos!

MARTIN BELESZÓL!

Külső nézetes kommandós játékból annyi van, mint égen a csillag. Aki erre a stílusra bukik, az igazán nem panaszkodhat. Hálás téma ez a fejlesztőknél. A Midway-nél most egy lépcsőfokkal feljebb léptek: a vad lövöldözést és a számtalan fegyver használatának lehetőségét ebben a játékban felváltja valami sokkal izgalmasabb – a telekintetikus manipulációk. Mindig mondják, hogy nincs újdonság, nincs új ötlet. Szerintem ebben van egy jó adag!

EXTRA CONTENT

Amennyiben végigjátszottad a programot, illetve elég sokáig eljutottál, rengeteg új érdekesség nyílik meg ebben az opcióban. Csak úgy elindulhatsz valamelyik (bármelyik) korábban megoldott küldetésben, vagy átélheted újra a szintén átélt gyakorlatokat, illetve a főellenfelek csatáit. De vannak itt útközben látott filmecskék, rajzok, vagy éppen kooperatív is játszhatsz valakivel. Bár ez utóbbi nem annyira sikerült jól, mivel nem ketten mentek majd osztott képernyőn, hanem egyik játékos a főhőst irányítja, míg a másik tüzel vele. Ez szerintem elég nagy hülyeség, meg nem is túl élvezetes. Inkább lenne csak két új pálya, ami kifejezetten osztott képernyős harcra lenne…de az legalább jól használható volna. Kár ezért a lehetőségért…

SZABAD VÉLEMÉNY-NYILVÁNÍTÁS

Meggyőző a cucc… mondhatnám, jó az anyag. :) Legfontosabb: *hangulatos*. Olyan a filingje, hogy az ember csak nyomja, nyomja… amíg a végére nem ér. Nagyon jó a pszi képességek használatának lehetősége. Ahogy folyamatosan jönnek elő az új opciók. Egymás után… sorban. A végére az ember már nem is nagyon használ lőfegyvert. Belebújok mások testébe és velük ölök. Robbantok, tűzet gyújtok, reptetem a katonákat/tárgyakat. Ellenfeleket ejtek le a szakadékokba. Ráérez az ember a korlátlan hatalom ízére. David Cronenberg, valamint Stephen King után szabadon. Ráadásul alapból szeressük' a kommandós cuccokat. De ez több. Rájövünk akkor, mikor használjuk képességeinket. Mikor a magasan elhelyezett elsősegély dobozért nem felmászunk, hanem egyszerűen magunkhoz röptetjük. De van egy csomó nagyon klassz más lehetőség is… ezekről már írtam. Azt hiszem, a Psi-Ops az utóbbi évek egyik legjobb ötlete, kommandós játéka. Valamint hatalmas hírnévre is tehetne szert.

Mi akadályozza meg ebben? A grafika szép, de még távol van a szemet gyönyörködtetőtől. Átlagban kidolgozott minden, de valahogy mégis érezzük, hogy ez kevés. Főleg az X esetében, ami jóval többet elbírna. De ez most nem igazán számít, mert a két verzió teljesen megegyezik. Semmi akadás, hasonlón kivitelezett grafikai prezentáció. Mindkettő esetében jó az eredmény. Már csak azért sem, mert a robbanások, vagy a lángok nem túl szépek. De természetesen nem csak ez az egy oka van annak, hogy ez az eredmény. A fizika viszont nagyon jó. Kell is, hogy az legyen… hiszen a telekinézis miatt rengeteg dolgot megmozgatunk, amiknek zuhanása egyáltalán nem mindegy, hogyan történik. A rongybabaként hulló emberek, vagy a nehéz ládák egyaránt jól reagálnak. Megakadnak abban, amiben az életben is megakadnának. A robbanó tartályok pedig kis ütődéseket még kibírnak, de ha erővel odaverjük őket valamihez, akkor már robbannak is (célszerű egyébként ezt is fegyvernek használni).

A másik probléma a szavatossággal van. Ugyan a stuff kimondottan a képernyő elé láncolja az embert, de mint minden hasonló alkotásnál… itt sem tart örökké a móka. Utána nem sok új marad. A kooperatív lehetőség osztott képernyő, vagy link nélkül semmit nem ér. Online mód nincs. Ez azt hiszem marad közepes. A célnak megfelel (már hogy az ember végigjátsszon egy remek játékot), de semmivel sem több annál. A játszhatósággal nincs baj, a nehézség jól el lett találva. A kezelés egyszerű, mint a pofon… mindkét gép irányítójával remekül lehet boldogulni. A zenék sokszor kifejezetten jók, de igazság szerint a sok akció mellett nem is mindig tud odafigyelni rá az ember. A hangokkal szintén nincs baj. A hangulatot pedig már említettem. Az elviszi a hátán az egész programot. Ha a szívemre hallgatok, legszívesebben 9, 9 és fél körül adnék rá. De ezt a játékos mondatja velem. Hiszen kit érdekel a grafikai „nem tökéletesség”, ha a játékélmény igazán ütős? Engem nem. De cél az objektív teszt. Márpedig akkor figyelembe kell venni ezt a pontot is. Ha azonban a kooperatív mód jobban ki lett volna dolgozva, akkor nyugodt szívvel megkapta volna az említett pontokat. Akkor minden gond nélkül mondanám: kötelező. De tudjátok mit? Objektivitásnak ott a teszt végi pontszám. Szubjektív véleményem pedig a következő: így kellene kinéznie manapság egy játéknak. Minimum. Ötletes, hangulatos, jópofa, magával ragadó. A Midway rálelt az ösvényre. Arra az ösvényre, ami a játékosok szíve felé vezeti őket… és nem a pénztárcájuk felé. Ez dicséretes. Az Area 51-et pedig jobban várom, mint eddig bármikor. A Psi-Ops mindkét tesztverziója egyformán megfelelő az igényeknek. Bátran ajánlom a PS2, X platformokra. Különbség tényleg nincs (egyedül annyi, hogy az X-es verzió átvezetői sajna most sem támogatják a 4:3-as képarányt… lásd Suffering), így nem lehet azt mondani: ezen, vagy azon a gépen érdemes inkább beszerezni. Az eltérés minimális, a lényeg most nem a vason van. Hanem végre magán a játékon. De most megyek vissza, mert még meg kell tanítanom repülni pár kellemetlenkedő alakot. :) Próbáljátok ki ti is az érzést…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

MIDWAY

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (189KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos 17 blokk

✔ eszméletlen hangulat, remek képességek, nagyon el tud kapni
× lehetne szebb… meg hosszabb is

XBOX PS2

8.5 pont

FEKETE AURA

EGYENESEN A SEMMIBŐL

Megint egy survival-horror / adventure, szinte a semmiből – a címe **ObsCure**. Nem volt agyonreklámozva; mielőtt kézhez kaptam a – szerencsétlenségemre – német nyelvű tesztpéldányokat, még csak nem is hallottam róla. Nem hogy szinte semmit, hanem konkrétan semmit. Persze ha a francia illetőségű *Microids* honlapját látogatnám lehet, hogy elcsíptem volna kósza híradásokat, de a közismertebb gamer weboldalak sem szenteltek különösebb figyelmet a fejlesztésnek. Minden bizonnyal az sem segítette a programmal kapcsolatban a világhálón elszórt hírmorzsák felcsipegetését, hogy ez a *Hydravision Entertainment* legelső fejlesztése, amely az Államokban a meglehetősen bizarr kicsengésű Mortifilia néven fog forgalomba kerülni.

Feltétlenül meg kell említenem, hogy a Complex CD Jogtár egyes jogszabály kommentárjait a szoftver megvásárlása nélkül felhasználó, ezáltal a szegénységi bizonyítványt önnön magáról szép vastag betűkkel kiállító Business Software Alliance – Magyarország (BSA – gy.k. szoftverrendőrség) által – bár jogosan, de – meghurcolt ex-Philos Labs-es Vámosi Zsolt stúdiója, a Nagual Pictures is kivetette a részét a fejlesztésben. A játéknak tehát magyar vonatkozásai is vannak, amely egy minőségi produktum esetében – mint most is – különösen nagy öröm számomra!

AZ ISKOLA SZÖRNYŰ TITKA

Öt jó barát, Kenny, Stan, Ashley, Josh és Shannon önfeledten játszott iskolájuk, a Leafmore Főiskola tornatermében. Kedvenc sportjuknak, a kosárlabdázásnak hódoltak, a percek mint másodpercek, az órák mint percek szálltak tova. Kenny, a sportos testfelépítésű, kifejezetten jó kiállású, vagány srác maradt legtovább, még akkor is dobta a pontokat, mikor a többiek már rég hazafele tartottak. Annyira elmélyült a labdajátékban, hogy csak sötétedés után, késő este tért magához. Izzadtan, kimerülten indult az öltöző felé, lépteit is csak akkor gyorsította fel valamelyest, mikor meghallotta, hogy csörög a telefonja. Barátnője, Ashley kereste, mivel ő maga már rég otthon volt és aggódni kezdett szíve választottjának hosszan elnyúló kimaradása miatt. Miközben a fiú megnyugtatta szerelmét és ígéretet tett a mielőbbi hazaindulásra, az öltözőbe egy sötét, csuklyás árnyalak lopózott be és ellopta Kenny táskáját. A srác ezt észre is vette, de ekkor már bizony késő volt: csak a tornaterem hatalmas, kétszárnyas ajtajának becsapódását hallotta. Futva indult a hívatlan és meglehetősen illetlen vendég után, akit egészen a suli pincéjéig üldözött. Az alagsori részből fura hangok szűrődtek ki. Az egyébként bátor srác rémületében kutakodni kezdett, egy lámpát és egy pisztolyt talált a helyiségben elrejtve, majd egy rozsdás fémlétrán a feltételezett tolvaj után eredt.

Ott érte csak az igazi meglepetés. Nem elég, hogy útközben furcsán hullámzó falakba és egyéb, számára teljességgel érthetetlen jelenségekbe ütközött, ráadásként még egy sápadt, kopasz srácba botlott, akinek rémült, összefüggéstelen motyogásából azonnal megértette: haladéktalanul ki kell menekülni innen, mert itt valami nagyon nincs rendben. Igaza is lett. Még a visszafele út felénél sem tartottak, mikor az egyik pinceajtó tokostul robbant ki a helyéről és egy őrjöngő vadállat, valamiféle tintahal és gorilla keverékére hasonlító csápos lény rontott rájuk. Tiszta erővel a kijárat felé vették az irányt, Kenny még a szabadba vezető létrát is elérte, mikor már érezte volna a kinti hűvös, szabad levegőt a feljárót valaki eltorlaszolta. Minden sötétbe borult.

Help me, please!

Másnap Shanon, Kenny húga riadtan panaszolta Ashley-nek, hogy testvére nem aludt otthon. Mivel a fiú soha, egyetlen napra sem maradt ki otthonról, ezért megbeszélik, hogy a többiek segítségét kérve még aznap elindulnak Ken felkutatására. Akkor még nem tudták, hogy mekkora veszedelemnek teszik ki magukat.

Nos, körülbelül ennyi lenne a játék háttértörténete. Barátokról szóló, idősebb korosztályt megcélzó interaktív mese ez, valahol a túlélő horrorok és a kalandjátékok határvonalán. A stílusok határait ügyesen feszegetve, elmaszatolva érdekes, a titkok felfedezésre, a rejtélyek megoldására sarkalló játékmenettel újszerű megoldásoknak a garmadáit vonultatja fel.

Az első szokatlan, üdítő momentum az, hogy nem egy, hanem összesen öt szereplőt kell irányítanunk a játék folyamán.

Kenny Matthews (szül.: 1984. június 30.)

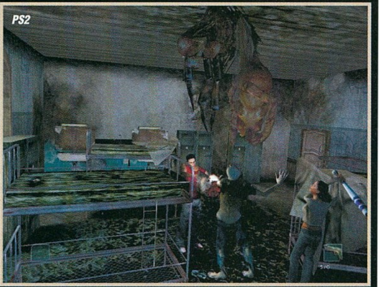
A bevezetőben említett, szerencsétlen körülmények között eltűnt fiatal sportember él-hal a kosárlabdáért, nem csoda hát, hogy az iskola csapatának is ő a kapitánya. Ha éppen nem a tornateremben hódol szenvedélyének, akkor barátaival lóg valahol a városban. A kaland során állóképességét, extrém fizikai erejét fogja tudni a legjobban kamatoztatni: jó futó és ha felmérgesítik nincs az az ember, aki szívesen kerülne az ökle útjába… sorsát ennek ellenére nem kerülheti el.

Shannon Matthews (szül.: 1986. augusztus 23.)

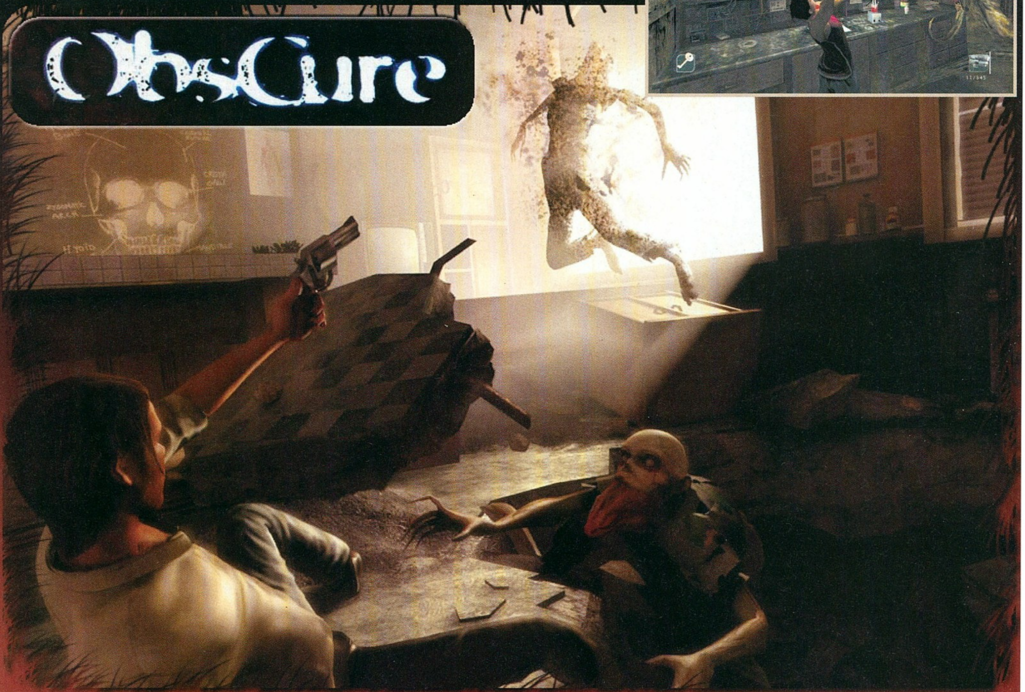
A bátyjánál, Kenny-nél mindössze két évvel fiatalabb lány idősebbnek néz ki a koránál. Kihívóan és egyúttal kirívóan öltözködik, de tudomást sem vesz a tanárok intő szavairól, melyek a kinézetbeli váltást sürgetik. Nagyon jó tanuló, falja a könyveket és állandóan jár az agya: nincs olyan kérdés, ami bármilyen témakörben is elkerülné figyelmét, mindent és mindig állandóan fürkésző tekintetét. Friss elsősegély vizsgáját kénytelen lesz majd kamatoztatni társai sérüléseinek ellátása során, emellett jó problémamegoldó képességének köszönhetően az útjába kerülő rejtélyekkel nagyságrendekkel könnyebben birkózik majd meg, mint társai.

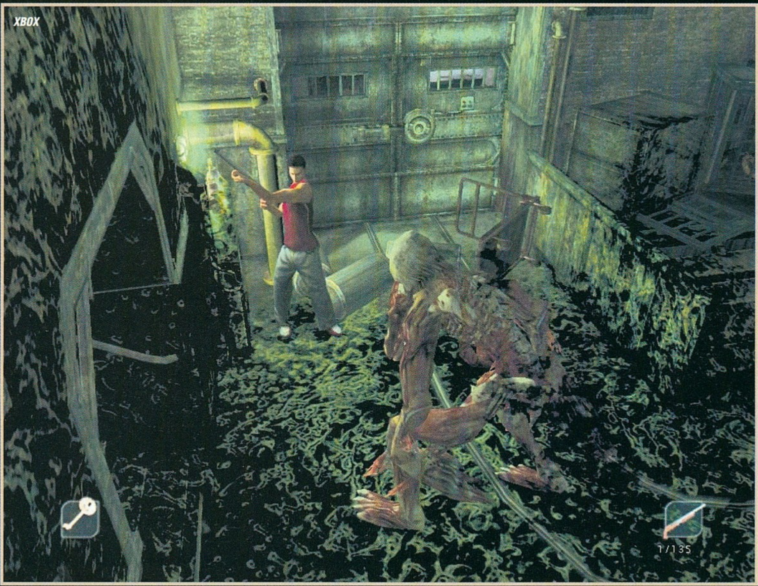
Stanley Jones (szül.: 1984. június 20.)

A csapat legidősebb tagja, ennek megfelelően határozott, erős személyiség. Tanulmányai helyett sokkal szívesen foglalkozik magával. Állandóan csencsel valamivel, ha kell ha nem üzletel. Kenny legjobb barátja, ezért is indul gondolkozás nélkül a keresésére, mikor meghallja a számára mindennél szörnyűbb hírt, miszerint kosárlabdafüggő cimborájának nyoma veszett. Jó fizikai állóké-









pessége van, ha kijön a sodrából gondolkodás nélkül tör-zúz, ez a normál helyzetben nem feltétlenül pozitív tulajdonsága sokszor hasznára fog válni a maroknyi csapatnak.

Ashley Thompson (szül.: 1985. január 17.)
Kenny barátnője, ami nem véletlen, hiszen tényleg nagyon csinos, látszik, hogy ad magára. Ettől függetlenül nem egy ostoba liba, sőt, izgalmas érveléssel párosuló jó meggyőző képessége révén sok szorult helyzetből tudja majd kimenteni a teamet. Nem egy törékeny lány, azt bárki megmondhatja, aki legalább egyszer találkozott vele, viszont azt senki sem gondolná igazából, hogy a küzdősportokban is jártas. Haladó Tae-Kwon-Do harcos, emellett ő az egyetlen, aki egyszerre több fegyver párhuzamos használata között is meg tudja osztani a figyelmét. Nagyon nagy szükség lesz a segítségére…

Josh Carter (szül.: 1985. november 29.)
Megszállott mozirajongó, aki szinte habzsolja a science-fiction témájú olvasmányokat. Jó újságírói vénája van, de legújabban saját riportfilm készítésére adta a fejét, amibe minden szabad percét beleöli. Remek megfigyelő képességének köszönhetően és Shannonéhoz mérhető remek problémamegoldó képességének köszönhetően már messziről szemet szúr neki minden olyan tárgy, amelyet jól hasznosíthatnak a kalandjuk során.

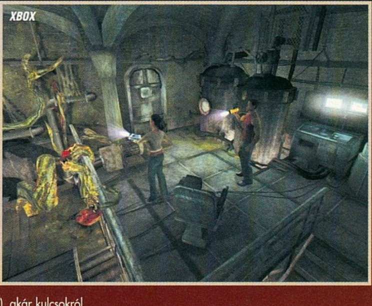
Mint láthatjátok az öt főszereplő mindegyike más-más tulajdonságokkal bír. Külön-külön, de többen együtt is lehet őket irányítani, az egyes tulajdonságaik, képességeik lesznek mindig a döntő szempontok az irányítás kiválasztásánál.

A KALAND

Mint említettem volt túlélő horror és kalandjáték fura egyvelege a game. A Silent Hill behatásokat le sem tagadhatja, játékmenetében és megvalósításában is nagyon erős koppintás szaga van a dolognak, mégis megbocsátható a sok nyúlás. Hogy miért?



Először is mert nem jellemző, hogy egy témabeli programban csapatot irányítsunk. A játéknak igazából akkor van vége, ha mindenki meghalt, de szerintem ezt nem érdemes kivárni, mert egyedül olyan elveszett az ember a kihalt iskola épületeiben, illetve az azt környező parkokban, pincékben és katakombákban, ahol mindenütt szörnyek ólálkodnak és nincs egy nyugodt pillanat sem, mint tű a szénakazalban. Arról nem is beszélve, hogy bizonyos rejtélyeket egyedül nem is lehet megoldani, csak egymást segítve.



Alapvetően a megkeresendő tárgyak / kulcstárgyak használatára épül a játék, ezeket egymás között adogathatjuk, eloszthatjuk szépen, akár fegyverekről, akár elsősegély csomagokról (a menüben folyamatosan figyelemmel kell kísérni a hősök egészségi állapotát!), akár kulcsokról, egyéb eszközökről legyen szó. Szokásos survival-horror rejtélyek: itt egy kulcs, ott egy páncél, fejtsd meg a kódot, újabb kulcs, térképböngészés – sorolhatnám. Bizonyos ajtókat fel kell törni vagy ki kell verni az üvegüket és a másik oldalra átnyúlva kell kinyitni. Jó néhány résznél együtt kell kúsznia-másznia a szereplőknek, magaslatokra egymást felsegítve kell továbbjutni, szóval klasszikus a játékmenet, mégis a szereplők közötti folyamatos váltogatás egyéni ízt kölcsönöz a proginak. Túl sok párbeszéd és mellékszereplő nincsen, de átkötő jeleneteknek azért nem mondanám, hogy híján van a fejlesztés.

> **MARTIN BELESZÓL!**
>
> Először nem tudtam én sem hová tenni ezt a játékot – soha nem hallottam róla korábban. Ezért megnéztem… Túlélő-horror, nem vitás, méghozzá a jobbik fajtából. A DVD-n van egy Scary Movie 3 (vagy 4??) mozi előzetes, ami ugye stilusát tekintve tini-túlélő-horror, úgyhogy valami hasonlóra számítsatok. A Silent Hill 4 megérkeztéig pont ellesztek vele!

BLACK AURA

Az még hagyján, hogy a főszereplők is hasonlítanak a SH részeiben található karakterekre, de az iskola titkai után való kutatás közben a már említett Konami-csodában található lényekhez kísértetiesen hasonlító szörnyszülöttekbe botolhatunk. Zöldes folyadékot okádó vérszegény, beteges, kopasz élőholtak, a földön kúszó-mászó, fogakkal teli szájra hasonlító nyálkás pokolfajzatok, őrjöngő, hatalmas hústornyok, melyek karmaikkal több méterre a föld alatt is el tudnak ásni. A falakon fürgén mászkáló, vékony karjaikkal áldozatukat mintegy felakasztó borzalmak, Lovecraft Cthulhu-mitoszába illő, tintahalfejű ördögök, falakból kinyúló csápok, melyeknek közös jellemzőjük, hogy érkezésüket fekete aura megjelenése, a terem elsötétedése vezeti be.

Ilyenkor nincs mese, hamar elő kell kapni a más játékokban már jól megszokott fegyvereket, a pisztolyokat, shotgunokat, vágó- és szúróeszközöket, rudakat, baseball ütőket és indulhat a harc. Érdekes, hogy a lények nem viselik jól az erős fényt, ezért ha nappal van azonnal be kell törni az ablaküvegeket, illetve ha nincs ablak, vagy éjszaka van, akkor a fegyverekre szerelhető, erősíthető fényerejű lámpákkal kell felvenni a harcot ügyelve arra, hogy nehogy túlmelegedjenek azok. A nyomasztó hangulat elejétől a legvégéig garantált, sok résznél alapnak mondható – és működő! – horrorfilmes ijesztgetések hozzák a gyanútlan játékosra a szívrohamot. Profi!

FÉLELEM A KÖBÖN

Hangulatában is és audiovizuális világában is erősen a Csendes Dombra emlékeztet az ObsCure. A grafika első osztályú, érdemes megnézni a neten fellelhető koncept rajzokat: zakkant, beteg elmék lehetnek azok, akik ilyen műalkotásokat szabadítanak a világra. A két verzió között egyetlen eltérés van, mégpedig az, hogy az X-es port lemászik a képről, olyannyira gyönyörű! A PS2-es sem csúnya, de X-en egyes részeknél azért igencsak lestem. A karakterek animációja, mimikája is ott van a szeren, a motion capture technológia alkalmazását le sem tagadhatnák a fejlesztők. A fény-árnyék hatások megint csak jól kidolgozottak, a nem rögzített, de nem is szabadon mozgatható kameraállások viszont néha megzavartak a tájékozódásban és az irányításban is, ezen talán még lehetett volna mit finomítani. Tetszett, hogy a környezet rongálható, az ablakok betörhetőek, a tárgyak elmozdíthatóak, apríthatóak. A zenéről elég annyit mondani, hogy a Párizsi Opera Gyermekkórusával rögzített szimfonikus dallamok mellett sok résznél rockzenék, illetve még több résznél egy az egyben SH-s elektronikus zenék / zajok keverékei hallhatóak. Ilyen téren is nyúltak tehát, de nagyon profin, azt meg kell hagynom. A zörejek, nyomasztó üvöltések, hörgések is változatosak, hátborzongatóak, az embernek nem hagynak egy percnyi nyugtot sem.

A PS2 verzió esetében meg kell jegyezzem a közepesen hosszú töltési és mentési időket, melyek az X-es verziót egyáltalán nem jellemzik.

Végítélet? Azt kell mondjam nagyságrendileg több a pozitívum, mint a negatívum. Sokkal, de sokkal több. Szép bemutatkozás, Hydravision!

[Dae]
suffocation@freemail.hu

OBSCURE

MC2 - MICROIDS / HYDRAVISION ENTERTAINMENT

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 — 1 Játékos, memóriakártya 8mb (280KB), analóg irányító (dual shock)

✔ a legjobb sh klón, csapatmunka
× túl sok a nyúlás, néha az irányítás, töltési idők

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

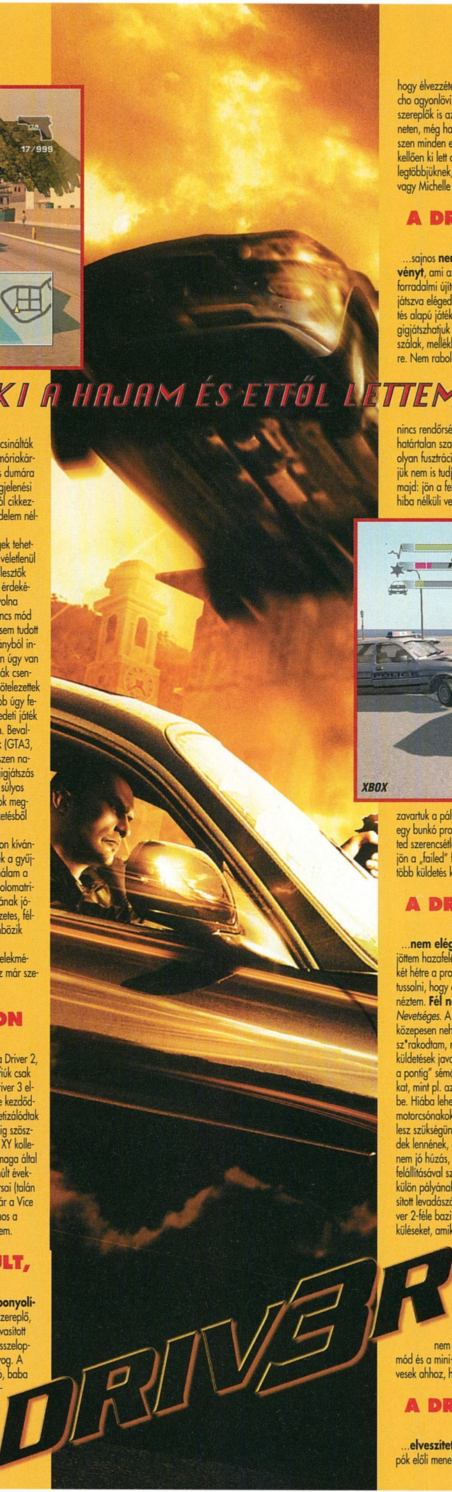
XBOX — 1 Játékos, 28 blokk, xbox live

✔ a legjobb sh klón, gyönyörű grafix, csapatmunka
× túl sok a nyúlás, néha az irányítás

XBOX 8 pont | **PS2 7 pont**



ETTŐL HULLOTT KI A HAJAM ÉS ETTŐL LETTEM MALACKÖVÉR



PROLÓGUS

A **Driver 3**-mal kapcsolatosan az első gondolatom az volt, hogy minek csinálták ezt a nagy felhajtást a full hibás, előzetes verzió körül – gondolok itt a memóriakártyás védelemre (ami egyébként teljesen bevett szokás), és a biztonsági őrös dumára (amit lehet, hogy csak a Bojti túlzott el egy kicsit) –, ha már a hivatalos megjelenési dátum előtt (legalábbis amit a cég honlapján közé tettek) nyolc nappal arról cikkeztek a különböző webes fórumok, hogy a játék illegális, memóriakártyás védelem nélkül játszható változata verziója kikerült a netre.

(Nem mintha odalennék az illegális stuffokért, de erről egyébként is a cégek tehetnek, hiszen ha felnézek a SNES-es, N64-es, GC-s polcomra, ott még csak véletlenül sem találok nyomtatott borítós kamujátékot, úgyhogy a kiadók és a játékfejlesztők nyugodtan hibáztathatják a Sony-t és a Microsoftot, akik a nagyobb profit érdekében lehetővé tették a másolósdit. Ez a két nagy cég ugyanúgy készíthetett volna olyan gépet, amit a nagy N is az évek alatt nem is egyszer, azaz, hogy nincs mód megbuherálásra, de akkor valószínűleg a Sony már a Saturnnal szemben sem tudott volna ekkora fölénnyel nyerni, a Microsoft pedig eleve behozhatatlan hátrányból indult volna. Persze ez csak itt gond nálunk, hiszen az Unió más országaiban úgy van bekalibrálva az emberek fizetése, hogy többek között a tízezreket is ki tudják csengetni az eredeti játékokért. Úgy érzem azonban, hogy akik egy kicsit is elkötelezettek egyik vagy másik fejlesztőcég, játék, avagy stílus irányában, azok leginkább úgy fejezhetik ki elégedettségüket, hogy rászánják magukat, és kicsengetik az eredeti játék árát valamelyik szakboltban, példának okáéért mondjuk egy 576 Shopban. Bevallom, ez még nekem sem sikerül mindig, de a nagy címek mind megvannak (GTA3, Vice City, Codename Veronica, stb.) – de erről a játékgyártók tehetnek, hiszen nagyon kevés az igazán jó progi, amit az ember sokszor elővesz az első végigjátszás után is, és amiről a későbbiekben nem bánja meg, hogy leszurkolta érte a súlyos pénzeket. Meg egyébként is mostanában ráálltam inkább a PS1-es anyagok megszerzésére, hiszen az jobban megfizethető egy ilyen szegény, bérből és fizetésből tengődő családfenntartónak, mint én.)

Mindezt csak azért mondtam el a Driver 3-mal kapcsolatosan, mert nagyon kíváncsi voltam, hogy vajon a tesztelés után ismét felkerül-e majd egy újabb játék a gyűjteményembe, vagy a tesztpéldányokat visszaszolgáltatva feledésbe merül nálam a game. A tesztpéldányok – a félreértés elkerülése végett – teljesen eredeti, holomatricás, celós, bontatlan darabok voltak (az *Atari* magyarországi forgalmazójának jóvoltából), hogy még csak véletlenül se esünk abba a hibába, hogy egy előzetes, félkész, vagy béta játékot passzolunk a górcső alá, ami aztán merőben különbözik majd a bolti megjelenéstől.

Váltsunk tehát témát, és kanyarodjunk el a való életben elkövethető bűncselekményektől a virtuális világban kötelezendően elkövetendők felé, hiszen mint az már szerintem mindenkinek kiderült, ez itt egy Driver 3 cikk szeretne lenni.

NAGYON VÁRTAM, NAGYON SOKÁIG VÁRTAM

Bizony, hiszen már majdnem négy és fél éve (!!!!), annak, hogy megjelent a Driver 2, anno még Playstationre. Ez persze nem azt jelenti, hogy azóta a Reflections fiúk csak ültek a babérjaikon, de azt se higgyük, hogy rögtön másnap belefogtak a Driver 3 elkészítésébe. A cég saját bevallása szerint a munkafolyamatok úgy három éve kezdődtek meg, amikor is nagyjából körvonalazódtak a fő csapásvonalak, és konkretizálódtak a helyszínek is. Így utólag persze azt mondom, hogy talán nagy kár volt eddig szöszmötölni a game-mel, mert ahogy egyszer réges-régen, egy távoli galaxisban XY kollega, a Doom 64 kapcsán nagyjából azt írta, hogy már túllépett rajta a saját maga által megteremtett játékstílus; ugyanezt én is leírhatnám a Driv3rről. Hiszen az elmúlt években megtörtént a generációváltás, és amíg PS-en nem voltak igazán vetélytársai (talán csak a méltánytalanul elfelejtett World Scariest Police Chases), addig most már a Vice City-t kellene letaszítania a trónról, ami valljuk be, nem kis feladat. És ez sajnos a Driv3r-nek *nem is sikerült*, úgyhogy most azt fogjuk kielemezni, hogy miért nem.

A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

...egy elég **egyszerű sztorit kapott, és ezt próbálják tovább bonyolítani, olykor banális húzásokkal** is, amiben ismét csak Tanner a főszereplő, és amiben ismét csak mint egy profi sofőr épül be az alvilágba, egy meglovasított kocsikból álló szállítmány után nyomozva, mondjuk egy olyan után, amit összelopkodtak a fiúk a *Tolvajtempó*ban. A sztori aztán persze még tovább gomolyog. A kezdőhelyszín Miami, után meglátogatjuk Nizzát, ahol a *Ronin*hoz hasonló, baba kis elmebeteg üldözéseket lehet produkálni, majd a játékot Isztambulban fejezzük be, ahol, mint az az introból valamelyest ki is derül, Tanner halálos lövést kap.

A történet egyes részeit nem akarom lelőni, még a későbbi végigjátszásban sem, hiszen lesznek azért fordulatos részek; meg egyébként is, az átvezető mozik nagy része elképesztően látványosra sikeredett, úgyhogy élvezzétek ki minden pillanatukat. (Az én személyes kedvencem, amikor Jericho agyonlövi a liftben egykori főnökét, Caine-t). Feltűnnek egyébként majd ismerős szereplők is az előző játékokból, ilyen például a kis fekete inasunk, Jones is. A történeten, még ha helyenként klisékbe is fulladt, azért látszik, hogy sokat dolgoztak, hiszen minden egyes, a játékban szerephez jutott figurának az egyénisége, viselkedése kellően ki lett dolgozva, hasonlóan a rendezéshez. Arról már nem is beszélve, hogy legtöbbjüknek, olyan híres amerikai sztár kölcsönözte a hangját, mint pl. Iggy Pop, vagy Michelle Riodrigez...

A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

...sajnos **nem merte elhagyni a saját maga által megkezdett ösvényt**, ami az egyik legnagyobb baklövés volt a készítőktől. Nincs meg benne az a forradalmi újítása, ami ahhoz kellene, hogy az emberek a két GTA után ezt is végigjátszva elégedetten hátradőljenek, majd csettintsenek. Maradt a jó öreg sztori/küldetés alapú játékmenet, ami abból áll, hogy a történetben egy adott részhez érve végigjátszhatjuk a soron következő küldetést, és slussz passz. Nincsenek tehát mellékszálak, mellékküldetések, nem autókázhatunk, taxizhatunk, lövöldözhetünk kedvünkre. Nem rabolhatunk ki boltokat, nem ülhetünk járőrkocsikba, bűnözőkre vadászva, nincs rendőrség, kórház, Pay'n'Spray, magyarul nincs meg benne az az irdatlanul határtalan szabadság, ami a GTA-kra jellemző. Ez a játékmenetbeli megrekedés olyan fusztrációt fog okozni a GTA-n felnevelkedett generációban, hogy a legtöbbjük nem is tudja majd értékelni a játék rejtett pozitívumait. Hiszen mit tapasztalunk majd: jön a feladat, amiben hibázni nem lehet, maradt tehát vagy a higgadt és profi hiba nélküli vezetési stílus, vagy az őrült kapkodással teli imádkozás, és ha végre lezavartuk a pályát, már jön is a következő. Ha a GTA-ban elszúrtál valamit, mondjuk egy bunkó prosztó paraszt civil miatt, egyszerűen kiszálltál a kocsiból, és péppé lőtted szerencsétlent. Itt ilyen dolgokat nem lehet megcsinálni, hiszen hiba esetén rögtön jön a „failed" felirat. Még azt a maradék interaktivitást, amit az előző részekben a több küldetés között választás lehetősége jelentett, azt is sikerült a játékból kihagyni!



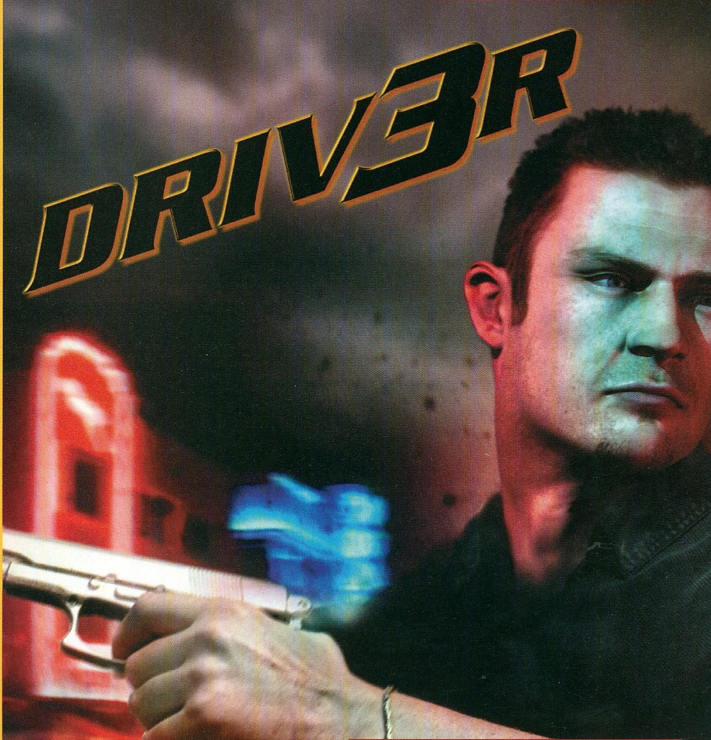
A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

...**nem elég tartalmas, nem elég nehéz, nincs benne kihívás**. Amikor jöttem hazafelé a szerkesztőségből, dörzsöltem a kezem, hogy megvan a következő két hétre a programom. Aztán leültem a gép elé, és éjjel háromkor úgy indultam el tussolni, hogy a game ki volt végezve, de úgy, hogy közben két EB meccset is megnéztem. **Fél nap**, kb. ennyi kellett egy három évig készített játék kipörgetéséhez. *Nevetséges*. A küldetések száma nem éri el harmincat, és ezek között egyet találtam közepesen nehéznek, egyet pedig rút mocskos nehéznek, amivel majdnem egy órát sz*rakodtam, mire lenyomtam – a többit első-második alkalomra le lehet pörgetni. A küldetések javarészt is a már szokásos, „juss el időre ide, üldözz egy járművet addig a pontig" sémára épülnek, és ha leszámítjuk a már előző részekből ismert feladatokat, mint pl. az „észrevétlen követés", akkor szinte semmi újításról sem számolhatok be. Hiába lehet most már akár különféle motorokat, kamionokat, buszokat, vagy épp motorcsónakokat is használni, ha ezekre két-három küldetés kivételével szinte sosem lesz szükségünk. Az még egyébként önmagában nem lenne baj, ha a feladtok rövidek lennének, de a rövid pályákat a könnyű játékmenettel keverni már egyáltalán nem jó húzás, hiszen a játék szavatossága így egyenlő lesz a nullával. A feladatok felállításával szembeni tanácstalanságot pedig már a játék elején érezni lehet, ahol külön pályának számolja a gép a lőgyakorlatot, a helyszínre kiérkezést, és a gyanúsított levadászását is, és ez nem egyszer fordul elő a játék során! Visszasírom a Driver 2-féle bazi hosszú, teljes várost átölelő macska-egér játékot, üldözéseket, meneküléseket, amikor úttorlaszokkal próbáltak megállítani, és minden vezetési tudásunkra szükségünk volt, hogy a kocsit épségben leszállítsuk a város egyik pontjáról a legmesszebb lévőhöz. Itt most hiába sokszoros a bejárható terület, ha nincs igazán tartalmas feladat, és a küldetések harmada egy zsebkendőnyi területen megoldható. Volt olyan, amihez nem kellett két háztömböt sem autókáznom! Sajnos annyira el voltak foglalva a készítők a körítés, a város, a járművek valósághű megalkotásával, hogy aztán már nem tudták (vagy nem volt rá idejük?) tartalommal megtölteni a programot. A Take a Ride mód és a mini-játékok (túlélés, csöcspont verseny, különféle üldözések) pedig édeskevesek ahhoz, hogy tartósan odaszegezzék az egyszeri játékost a TV elé.

A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

...**elveszítette a régi hangulatát**, nincsenek már azok az igazán brutális, kopók előli menekülések, amik az előző két Drivert jellemezték. Nem kell odafigyelnünk


PS2



a sebességkorlátozásra, mivel ha véletlenül összefutunk azon kevés rendőrkocsival, amik épp szolgálatban vannak, a legritkább esetben erednek csak utánunk a sebességhatár átlépése miatt. A karhatalom tehát nem jelent igazi veszélyt, különösen igaz ez a küldetésekre, ahol még ritkábban találkozunk desztókkal. Pedig nagyon élveztem volna egy olyan száguldozást, ahol mondjuk én üldözök valakit, és menet közben csatlakozik hozzánk még két-három-négy járőrkocsi (vagy több) is, mint az amerikai filmekben, hogy aztán ne csak előrefelé, de hátrafelé is figyelnem kelljen. Valószínűleg akkor nehezebb is lett volna a játék, de mindenképp hangulatosabb. Így viszont az eszement ámokfutásunk senkit nem érdekel, kedvünkre törhetünk-zúzhatunk. A GTA-val szemben pedig összehasonlíthatatlanul alulmarad a játék, hiszen itt a maximum körözöttség alatt is jó, ha össze tudsz szedni a sarkadba két-három járőrkocsit, és néhány lövöldöző gyalogos fakabátot, ami meg sem közelíti a Vice City helikopterről érkező SWAT kommandósait, vagy a felvonuló katonaságot.

A DRIV3R ROSSZUL SIKERÜLT, MERT...

...**istentelenül sok programozási hiba, bug** maradt benne. Elképesztő dolgokat tud művelni a játék. Kifagy, lefagy, hol teljesen, hol másodpercekre. Van úgy, hogy kiesel a pálya alján és csak zuhansz a semmibe, vagy épp beleragadsz egy villanyoszlopba, és képtelen vagy lejönni róla (restart). Máskor szépen végigcsúszol, végigszánkázol a sztráda védőkorlátján, vagy egy épület falán. Az ellenfelek becélzásáról meg talán ne is beszéljünk. Hiába vált pirosra a célkereszt, ha a játék nem képes felismerni, hogy most a figura takarásban van, vagy épp a fedezék feletti részét célozzuk. Botrányosan rossz, az ellenfeleink viszont szinte mindig találnak. Meg amúgy képesek a falon átlátásra, és a falon keresztüli lelövésünkre is.

A grafika egyébként mindkét gépen szaggat, csakhogy míg PS2-őn nem veszed észre, mert folyamatosan lassú a játék, és csak a belső nézetes menekülős részeknél, meg a robbanásoknál lassul be *állóképekre*, addig X-en látványosan, menet közben nem belassul, hanem hirtelen felgyorsul a normális sebességre, ami roppant zavaróan hat. Azt egyébként mindekét verzióról elmondhatjuk, hogy tele vannak grafikai hibákkal, törésekkel (főleg az X-es), és hogy egy idő után azt már észre sem fogjuk venni, hogy mindkét gépen szinte az orrunk előtt bukkannak fel a tereptárgyak, az autók, válnak részletessé az objektumok, épületek, vagy jelennek meg az árnyékok. De a dobozos verzióból legalább nem felejtették ki az online opciót...

AMIT A DRIVER 3-BAN MINDENKÉPP ÉRTÉKELNI KELL...

...azok a **hatalmas kiterjedésű városok** – ezeket említeném meg elsőként a pozitív serpenyőből. Soha ekkora területeket ilyen részletességgel még nem modelleztek le autós játékokban: több száz kilométernyi út, több tízezer épület. Elképesztő kiterjedésű városrészek, lehető legfotószerűbb élményt nyújtva. Bár nem töltöttem le sem Miami, sem Nizza térképet, de azért el tudom képzelni, hogy minden kis út, utcácska, lámpaoszlop, vagy szemeteskuka a helyére került. **(Erről csináltam is egy kis összehasonlító illusztrációt. Martin)** Amikor végigjátszod a Driv3rt, akár tetszett akár nem, mindenképp azt tudom tanácsolni, hogy kapcsold ki a rendőröket, és csak úgy szabadon kezdj el autókázni fel és alá a városban. Csodálkozz rá, hogy nincs két egy forma épület vagy utca, nincsenek egyforma kerületek. Hajts rá egy széles, négysávos sztrádára, kanyarodj el a bekötőútra, vágj át a sétálóutcá-


PS2

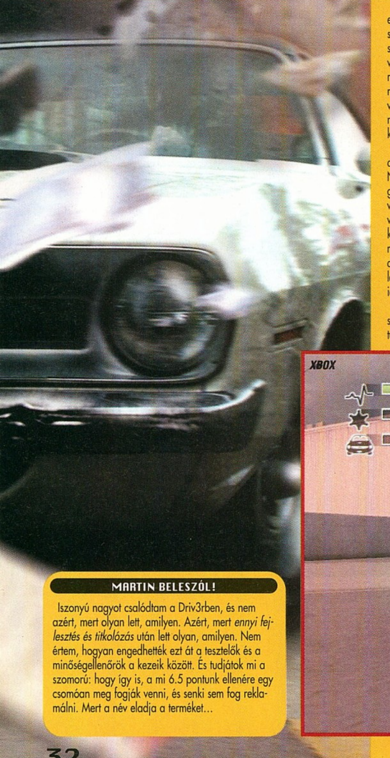

PS2



PS2

MULTI TESZT

DRIV3R



kon, aminek közvetlen közelében már ott lapulnak a nyomornegyed szűk kis átjárói, a lepukkant házakkal, és az utcán keresztbe kifeszített szárítókötélen lógó koszos, szakad ruhaneműkkel. Majd kanyarodj ki innen (mondjuk Isztambulban), haladj el egy mecset mellett, ahonnan imádság hangjai szűrődnek ki, jobbra ott egy diszkó, ahol viszont bömböl a szeletelős zene, hajts rá a villamossínekre, kövesd egy ideig, és ha elég éles a füled, hallani fogod, ahogy a megállóban a vezető bemondja a hangoson a megálló nevét. Amott egy bazi nagy tér, közepén egy szoborral, az összes padot, és a rajta ülő embereket is agyonütheted, ha elég gyorsak a reflexeid. Ha tropára ment a kocsid, lőj agyon egy csadorban robogó nőt, és pattanj a scooter nyergébe, állítsd fel hátsó kerékre, majd az elképedt járókelők szeme láttára ugrass a működő szökőkútba, miközben elsodorsz néhány bóját az útról.

Igen, hiszen a Driver 3-ban a város nem csak utakból, háztömbökből, felüljárókból, terekből, parkokból, műemlékekből áll, hanem számtalan egyéb objektumot, tárgyat is elhelyeztek az utcákon, úgy, mint szemeteskukák, roncsautók, ládák, dobozok, hordók, bokrok, falnak támasztott deszkák, villamos és buszmegállók, KRESZ táblák, terelőbóják az útjavításoknál, fagyis kocsik, padok a parkokban. Miamiban mászókák és hinták álldogálnak a tengerparti villák udvarain, hatalmas felhőkarcolók magasodnak a pálmafákkal szegélyezett tengerparti sétány mellett. Nizzában a francia tengerparti városban újraélhetjük a Ronin legjobb autós jeleneteit a szűk és kanyargós kis belvárosi utcákon. Törökországban pedig szinte az összes műemléket és mecsetet megcsodálhatjuk, és szinte kötelezően ott virít mindenhol a csillagos-sarlóholdas zászló. Minden helyszínen van működő magasvasút vagy villamos, és benzinkutak, amiket a GTA-ból hiányoltam. Ezek, ahogy a készítők is szerették volna, együttesen alkotnak egy élő lélegző várost. Tudom, hogy a forgalom és a gyalogosok a járdán valamivel ritkábbak, mint a Vice City-ben (a tengerpartok például teljesen kihaltak), és hogy itt is bejátszik az az effektus, hogy a környéken haladó járművek nagy része igencsak közeli rokonságot mutat a miénkkel, de ezt így kell elfogadnunk, a mostani gépek *ennyit tudnak*, és *kész*. A gyalogosokat egyébként el lehet ütni, csak jóval nehezebb, mint a GTA sorozatban – de azért szépen neki lehet őket vágni a falnak, vagy egyszerűen csak áthajthatsz rajtuk. Kár, hogy mindenfelé csak nők és férfiak bóklásznak: legalább a tereken a fagyis kocsiknál lézenghetne néhány kisgyerek, vagy triciklis kislány, ez már nem osztana-szorozna.

Tetszik vagy nem, a játék jóval szebb, mint a GTA3 vagy a Vice City. Ugyanakkor a várost alkotó élő massza, az emberek jóval kevésbé önállóak, mint a GTA-ban. Nincsenek csoportba verődött bűnözők, csak lassú egykedvűséggel sétáló állampolgárok, akik nagytöbbsége megrettenve és fejvesztve menekül, ha előkapjuk a fegyvert (bármelyiket), esetleg a bátrabbja előkapja az övét, és viszonozza a tüzet. Az viszont nagyot bejött, hogy ha tengerparti sétányon, vagy tengerpart melletti utakon kezdünk el mészárkodni, a figurák simán beugranak a vízbe, és úszva próbálnak menekülni, ami tovább tetézi a levadászásuk élvezetét (úszni egyébként mi is tudunk). Vannak természetesen olyan helyszínek is, ahol az épületek belső része is ki lett alakítva, ezek a küldetések alatt kiemelt szerepet kapnak (sima autókázás közben ide térhetünk be egy kis muníció és életerő feltöltésre).

Nagyon sajnálom, hogy egy olyan játékot, amiben a stadionban minden egyes szék külön le lett modellezve, és meg lett alkotva egy rakás poligonból, ennyire nem tudtak megtölteni tartalommal.



AMIT A DRIVER 3-BAN MINDENKÉPP ÉRTÉKELNI KELL...

...**az a járművek kialakítása, és a törések/sérülések élethű lemodellezése**. A Driver 3-ban állítólag majdnem száz különféle jármű kapott helyet. Nem számoltam meg az összest, de tény, hogy rengeteg különféle járgány volánja mögé beszállhatunk, ha agyonlőttük, vagy kirángattuk a sofőrjét. Vannak a különféle motorok is, mint pl.: robogó, krossz, gyorsasági, amik jól néznek ugyan ki, de talán ez az a járműhalmaz, aminek a legkevésbé sikerült élethűen visszaadni a menettulajdonságait. Bár ténylegesen lehet velük kapartatni, faroltatni, hátsó kerékre felállítani, de mégis, valahogy túl instabilak, és túlságosan rövid idő alatt gyorsulnak fel. Aztán ott vannak a személygépjárművek. Az autók választéka igen széles sávon mozog: a cabrio sporttól a nagy böszme amerikai kombikig (mint pl.: amit Samantha is vezetett mindig a Dallasban), a különféle taxikig, vagy a nyitott furgonokig bezárólag. Újdonság, hogy vannak teherautók, kamionok, és vontatós kamionok, de ha már a nagytestűeknél tartunk, elárulom, hogy lehetőség van távolsági buszok elfoglalására is, amikkel rendesen kioszthatjuk a forgalmat. Nem maradhattak ki a szórásból a különféle vízi járművek sem, így aztán most jó néhány fajtájú-méretű motorcsónakon/hajón is tiszteletünket tehetjük. A választék tehát bőséges, és ami nagyon fontos: azon kívül, hogy mindegyikük a saját kis hangján duruzsol a fülünkbe, még egyedi és élethű irányítást is kaptak. Egyszerűen fogalmazva: minden egyes jármű megpróbál a lehető legjobban hasonlítani valódi önmagára, és a való életben rá érvényes fizikai törvényekhez.

Na most, mivel az utazási alkalmatosságok közül egyiket sem licencelték, az azt jeleni, hogy ránézésre mindenki fel fogja ismerni **a kocsikat**, de név szerint nem szerepelnek a játékban, így aztán **rommá törhetjük** őket. De mindezt ne úgy képzeljétek el, mint egy ostoba roncsderbis játékban, hanem a lehető *legélethűbb* karambolok jelenjenek meg lelki szemeitek előtt, amit csak átéltetek, vagy láttatok valamilyen médiában. Megvan? Na kb. olyan Driver 3 is. Ha mondjuk frontálisan ütköztök, mint egy gumifalról pattantok vissza a kocsi meggyűrődött elejével, és tisztán lehet látni, ahogy a szembejövő autó sofőrje szörnyethalva ráborul a kormányra. De az is nagyon brutális, ahogy elcsapsz egy motorost, és csóri végigszánkázik a motorháztetőn, jobb esetben még a tetőn is. De a kocsikat más módon is leamortizálhatjuk: ilyen például, ha péppé lőjük. Akárcsak a filmekben: a gumik kipukkadnak, az egész kaszni megereszkedik ezáltal, az üveg először bepókhálósodik, vagy teljesen betörik, ugyanúgy, mint a lámpák is, kasznin pedig jól láthatóak a lövésnyomok, majd ha kellő ideig sorozzuk a motorterét, felrobban, és a darabjai szanaszét szállnak (ej, de szépen), de még utána sem tűnnek bele a földbe, hanem továbbra is helyszínen maradnak, füstölögve. Talán az egyik legidegesítőbb dolog, amikor száguldás közben felcsapódik a motorháztető, majd egy rövid vakon vezetés után elszáll. Ilyenkor, ha kamerát váltunk (a szokásos kétblokkos megoldással), betekintést nyerhetünk a motorba, már amennyiben nem farmotoros az autónk, hiszen ilyen esetben csak az üres csomagtartót szemrevételezhetjük. De leszakíthatjuk az ajtókat, a lökhárítót, vagy épp a rendszámtáblát is. A járműveknek és nekünk is külön energiacsík van, vagyis a nagyobb ütközéseknél nem csak a járgány mehet tropára, de mi is szörnyethalhatunk. A nagyon sérült kocsik aztán el sem akarnak indulni, míg akár egy full defektes kerekű kocsival is nekilendülhetünk, szikrákat,és éles csikorgást hagyva maga mögött.

ÖSSZEGZÉS

A játék külalakján és a körítésén meglátszik a hosszú fejlesztési idő, a tartalmán viszont már egyáltalán nem. Annak ellenére, hogy sokkal jobb játéknak tartom, mint mondjuk a True Crime-ot, vagy a szintén bug-hegyektől senyvedő, és undorító kinézetű (csak a PS2-es verzió!) Mafia-t, de még csak meg sem közelíti a GTA sorozat komplexitását, és teljes szabadságát. A grafikai rész bombasztikus, a hangokkal együtt, leszámítva a programozási hibákat, és vannak küldetések, amik érdekesek. Azt se feledjük, hogy azért a legszebb, és legélethűbb (akár csak egy filmet néznénk) üldözési jelenteket ebben a játékban találjuk, amiket aztán kedvünkre megvághatunk, rendezhetünk, és el is menthetünk, de mindez nem kárpótol minket a játék tartalmi részének elsinkófálásáért. A mérleg nyelve tehát mindenképp negatív irányba billen. Sokkal több, sokkal jobb küldetést, és egyéb lehetőséget kellett volna beépíteni a játékmenetbe, amit érthetetlen, hogy a készítők miért nem tettek bele, hiszen a témák adják magukat.

Kár, nagy kár, hiszen lehetett volna belőle egy sokkal zsírabb, sokkal szájferebb játék is, így azonban alig jobb a közepesnél. Remélem, a következő rész hamarabb elkészül, és hosszabb ideig tart majd az élmény. Mondjuk, van is egy tippem, hogy hol játszódhatna... itt nálunk a tizennyócba'...

Csipi M Lee
csipimlee@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Iszonyú nagyot csalódtam a Driv3rben, és nem azért, mert olyan lett, amilyen. Azért, mert *ennyi fejlesztés és titkolózás* után lett olyan, amilyen. Nem értem, hogyan engedhették ezt át a tesztelők és a minőségellenőrök a kezeik között. És tudjátok mi a szomorú: hogy így is, a mi 6.5 pontunk ellenére egy csomóan meg fogják venni, és senki sem fog reklamálni. Mert a név eladja a terméket...

DRIV3R

ATARI / REFLECTIONS

PS2, XBOX, GC, NG

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes
PS2	1 Játékos, dpl II, 16:9 memóriakártya 8mb (87KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos dd 5.1, xbox live

✔ a városok és a járművek kialakítása
× nagy csalódás: rövid, bugos, könnyű

XBOX PS2
6.5 pont


Isztambul a valóságban...

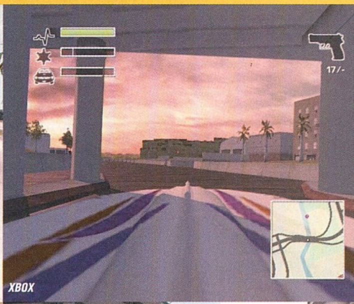

...és a játékban!

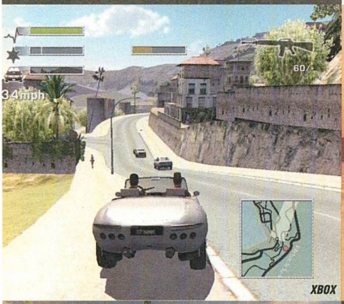

Ez a szálloda Miamiban található...


...ez pedig a játékban!

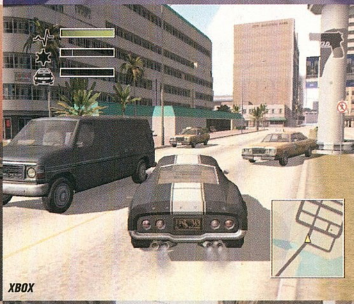






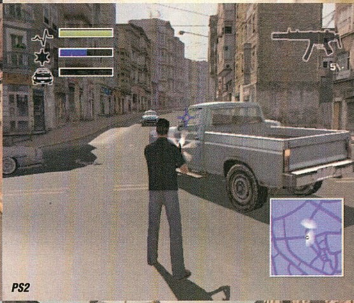


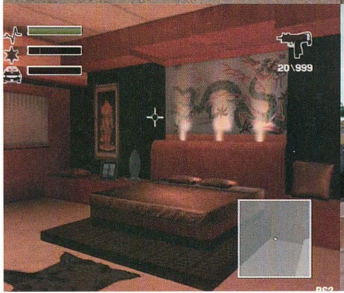


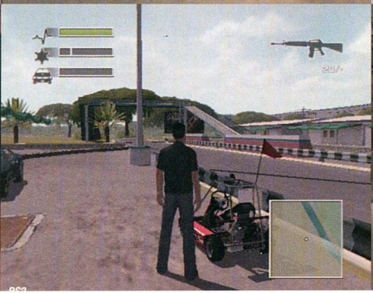
















Ez a hónap is a szokásos módon zárult. A beígért Shadow Ops tesztverzió nem ért ide időben, így az utolsó pillanatban befutó **Powerdrome** került asztalomra a lapzárta előtti utolsó két napban. Először nem mondott semmit a cím, azután nagyobb agytekervény-erőltetések közepette felrémlett valami az *Amiga* idejéből. Futurisztikus verseny volt, vagy valami ilyesmi. Mivel nem szerettem volna nélkülözni Kedvesemet ezalatt a két nap alatt, felköltöztettem magamhoz és együtt estünk neki a programnak. Először az X-es verziót tekintettük meg. Mikor a lemez bekerült, majd a készítők bemutatása után elindult a bevezető mozi, egyből kiderült: sejtéseim igaznak bizonyultak. Női android versenyző ül valami nagy gépezetben, mögötte/előtte emberi/földönkívüli/robot ellenfelek. A rajt után a masinák kicsivel a föld fölé emelkednek, majd a talaj felett szállva elindulnak hódító útjukra. Ja kérem... ez nagyon úgy néz ki, hogy valami futurisztikus verseny lesz. Anitával összenézünk, látom rajta, nem bízik a következőkben. A hentelést jobban szereti. :) **(Nekem is mondta! ;) Martin)**

GYORS BELETEKINTÉS

Mivel a teszt kezdetére igen későn kerül sor, asszonypajtás az ágyon feküdve lesi a képernyőt, míg én a fekvőalkalmatosság szélén ülve görbítem hátam, mialatt megindulok a menüben. Szokásomhoz híven először a *Quick Race* opciót helyezem előtérbe. Egyelőre csak két emberi alany (hím és nőstény) áll rendelkezésre, valamint az igen kevésnek tűnő két pálya. Mindegy... egyet választok ebből, egyet meg abból. Töltés után megindul a verseny. Szimpla körpályának tűnik a placc, álló helyzetben vagyunk (még csak bőgetjük a motorokat). Első reakció: nem ronda, de messze az igazán különlegestől. Párom szeméből valami hasonlót olvasok ki. Rajt! Elhúzok a többiek mellett, a gépezet remeg alattam, egyre gyorsabban hajtok. Sajnos csak két kört állítottam be, így az igazi élmény még várat magára. Anita halkan ásít egyet, lejjebb veszem a hangot. Kiválasztom a másik helyszínt, ez már izgalmasabbnak tűnik. Hajtok előre, kanyargom, majd hirtelen egy sokáig egyenesen haladó hídon találom magam. Második reakció: *basszus... ez valami hihetetlenül gyors.* Úgy hajtok, mint egy őrült. Folyamatosan suhannak el az oszlopok mellettem, a képernyő meg valami durván beremeg. NFS Underground? Szorozd be kettővel! Kedvesem elismerően nézi a mutatványt, majd kicsit oldalra fekszik... hamarosan édes szuszogását hallgatom. **(Stabil oldalfekvés :) Martin)** Hát ez van. Majd akkor tartom a frontot egyedül. Azonban úgy érzem, eljött az ideje annak, hogy végre alaposabban is szemügyre vegyem az opciókat, amiket a játék tartalmaz. Kilépés a főmenübe, az óra éjfélt mutat... felkészülök rá, hogy ma sem fogok sokat aludni.

ERESZD EL A HAJAM... EGÉSZEN HAJNALIG

Aszondja'... A profilválasztás után előkerül az igényesen kialakított főmenü. A háttérben versenyzők zúznak előre, alul pedig egy csíkban láthatjuk a lehetőségeinket. Van a már említett QR, a klasszikus *Championship*, idő elleni küzdelem, többjátékos mód, galéria a később behozható érdekességekkel, valamint a beállítások. Utóbbiban olyanok vannak, mint vibrálás kapcsolgatása, hangerő szabályozása, gombkiosztás tökéletesítése, kamerarázkódás ki/bekapcsolása, képernyőn látható információk kiválasztása. A legtöbb használható, bár kamerarázkódásos dolgot nem igazán értem, mivel pont az adja az egyik leghangulatosabb elemét a versenyeknek. A galériában van a *Credits*, itt nézheted meg elmentett visszajátszásaid, rekordjaid, vagy a már behozott mozikat. Megtekinthetsz rajzokat a szereplőkről, a járgányokról, pályákról... sőt, még az eredeti játékról is találhatsz fotókat, illetve olyan érdekességek is vannak, mint mondjuk az „újrafeldolgozás" (tehát a teszt alanya) kapcsán készített promociós plakátok (ezek közül van néhány nagyon jól sikerült, főleg a *Star Wars* filinges a bejövős). Nem utolsó sorban pedig az X esetében itt tekinthetjük meg a Live által jegyzett rekordokat is, valamint feltehetjük sajátunkét is. A *QR* módban csak azokat a karaktereket, pályákat választhatjuk, amiket már behoztunk a *Championship* címszó alatt. Ebben ismételten találunk magunknak egy szimpatikus arcot, azután jöhet a móka. A bajnokság 23 darab külön részre van osztva, ezeknek legtöbbje pedig több pályára nyílik (kettő és négy között), bár előfordul, hogy csak egy versenyt találunk bennük. Többségben a már megszokott „x számú versenyző indul a cél felé, az első három helyezett pedig nyer" elven működik, azonban van egy-két érdekesebb móka is. Az egyik a *Speed Challenge*, amiben egyedül rajtolunk, majd egy bizonyos idő alatt kell lefutnunk a köröket. A *Midnight Run* még izgalmasabb, hiszen itt (nem véletlenül említettem már) az NFSU-ban tapasztaltakhoz hasonlóan egy versenyzővel kell csak megküzdenünk, viszont szinte teljesen egyenes pályán, ami nem körökből, hanem csak egy hosszú szakaszból áll. Tehát képzeld el a gyorsulást, csak még nagyobb sebességgel, egy ellenféllel... valamint, hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, még rengeteg faldarab, csővezeték, oszlop is belóg az útra, amikre igen könnyen felplaccsanhatunk. Ha pedig idővel annyira leamortizálódik a géped, hogy robbansz, akkor az ellenfél automatikusan nyer (a normál versenyeken mehetsz tovább robbanás után is... így csak idővesztéseged lehet ott). Legizgalmasabb megmérettetésként pedig ott az *Eliminator*, ami szintén az *NFSU*-ból lett átvéve. Tudjátok... minden kör végén kiesik az utolsóként beérő versenyző, és az egész addig tart, míg csak egy ember marad a pályán. Robbanásnál itt is rögtön véged.



MAGA A JÁTÉK

Elindult a verseny. X-en a megszokott gáz és fék a ravaszokkal irányítható gombkiosztás van, de akár a PS2 esetében is áttehetjük ezeket a megszokott X, Kör használatról az L2, R2 párosra. A képernyő bal felső sarkában látjuk helyezésünket, valamint a körök számát, illetve időnket, meg az eddigi rekordot. A bal alsó sarokban az előttünk, vagy mögöttünk haladó személy távolságát láthatjuk. A jobb felső sarokban a térképet tekinthetjük meg, a bal alsóban meg egy kijelzőt, ami nem csak a sebességünket, hanem egyéb hasznos információkat is megmutat. A kijelző bal alsó részében van egy csík. Ez kéken kezd töltődni, ha ütközés nélkül, magas sebességi fokozaton haladunk egyhuzamban. Amikor telítődik, jobbra tőle megjelenik egy kis kék kocka. Ebből három darab lehet. Alatta van még egy csík... ez a sérülésünket mutatja. Amennyiben már jobban leamortizáltuk a járgányt, egyre nehezebben kezelhető, ha pedig már végül széttörtünk rajta mindent, akkor jön a korábban említett robbanás. Jöjjön a három kék kockának a használata. Ezek akkor jók, ha egy egyenes szakaszon vagyunk. Ilyenkor ugyanis (kanyarban nem túl ésszerű, mert úgyis a falon fogunk kikötni) turbózhatunk egyet. Így értelemszerűen gyorsabbak leszünk. A másik lehetőségünk a kockákkal: amikor már kezd töredezni a jármű, lenyomjuk a javítás gombját, ezzel meggyógyítva kicsit szegény járgányunkat. Zúzhatunk is tovább. :) Nos... mire mindezt kiderítettem és megtettem jó pár kört, valamint eljutottam a játék negyedéig... kezdett felkelni a napocska. Anita a hátára fordult... ezzel diszkréten megmutatva bájait, így eljutottam azon elhatározásomig, hogy bebújok mellé. Vagy nem ébresztem fel, és akkor álomra hajtom én is fejemet... vagy véletlenül felébred, de akkor még pár órát várhatok az álmok elérkeztéig. ;)

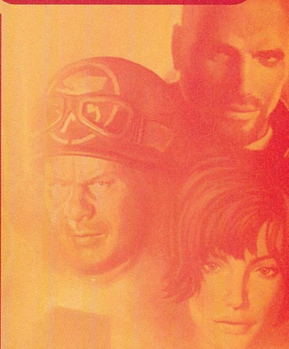
MÁSNAP

A tesztelést immáron egyedül folytattam tovább, kora délután magasságában. A program háromnegyedét tudtam le estére. Nézzük meg tehát a pályákat. Vannak különböző helyszínek, amik egyéb szakaszokra vannak felosztva. Ezek kerülnek elénk váltakozva. Egyik helyszín a legelőször megismert *San*











kei Outfield. Van körpályás része, valamint normál pályája is. Viszonylag egyszerűbb hely… olyan, amilyet ezerszer láthattunk már hétköznapi autós programokban. Aszfalt, az út szélén fák. Ez nem olyan nagy szám. A *Mata Wai* vidékei már szebbek. Elhaladhatunk a hatalmas óceán mellett, vagy a víztároló falai alatt. Sziklás hegyek, generátorok, vagy rakétasilóhoz hasonló részek várnak ránk. Az égen sárkányrepülőkhöz hasonlatos óriási lények repkednek. Ez már egy *szép hely.* Az *Acer Naim* ismételten emlékeztet a klasszikus versenypályák világára, csak szebb azoknál. Ráadásul időnként félcsövekben haladhatunk, vagy sötét, vezetékekkel teli járatokban. Az égre nézve pedig hirtelen azt hisszük, lemezt tévesztettünk, hiszen felfelé keskenyedve láthatjuk a körgyűrű jellegű bolygó további részeit. Az *Imperial Diebak Silo Complex* nevéhez fűződően egy hihetetlenül szerteágazó csőrendszert takar. Városban, vagy hegyek között… a hangsúly az immáron ténylegesen futurisztikus utakon van. A *Caldera* egy sivatagi vidék. Sárga homokdűnéi, lávával teli kráterei, nyirkos barlangjai gyönyörködtetik a szemet. Nagyon hangulatos hely! *Soomis* az őserdők világát mutatja be. Buja növényzet, ősi romok, zubogó vízesések és széles folyók kényeztetik a földi játékosok utazási/látványossági igényeit. *Mastan Shipyard*: itt zajlanak le az kétszemélyes gyorsulási versenyek. Gyönyörűen sárgás égbolt alatt hozhatjuk ki a maximumot a gépezetünkből, miközben felettünk hatalmas repülő hajók szállnak el, mialatt keresőfényeik pásztázzák a talajt. Beljebb jutva elérjük a csatornarendszert, ahol a már emlegetett akadályok várnak ránk, felszabadítva bennünk az adrenalint a tökéletes játékélményhez. Pazar egy helyszín.

A vidékek különböznek ugyan, de egy dologban nem térnek el egymástól: utunkon energiapajzs véd minket, ami miatt kizárólag csak a pályán haladhatunk, mindenfajta letérés vagy szabadság nélkül. Lehetne ez negatívum is, azonban a sebességet és a kanyarokat figyelembe véve úgy gondolom, jobb ez így nekünk, mert ez a korlátozottság egyben egy súlyos agyvérzéstől is megóvhat minket.

MARTIN BELESZÓL!

A PS1-es Wipeout volt az első és utolsó futurisztikus száguldós játék, amibe én komolyabb energiát fektettem, és abba is csak azért, mert akkoriban alig volt más game PS1-re. Nem szeretem ezt a stílust. Én nem csak úgy érzem, hogy kifolyik a szemem – nekem tényleg kifolyik, sőt a fejem is megfájdul a nagy száguldástól. És utána 2 napig fáj…

MULTIPLAYER

Ez a lehetőség az X tulajoknak kedvez. És ez valóban így van. Négyjátékos, osztott képernyős mód vár a gemerekre, valamint összeköthetik gépeiket is. Van Live előfizetésed? Azt is kihasználhatod és éjszakákon át megmérettetheted magad a bolygónk minden tájáról felcsatlakozó sorstársaiddal. Ilyenkor sajnálom magam, hogy nincs előfizetésem, mivel ez az a program, amit szívesen használnék online is. Öröm az ürömben… talán többet tudok így aludni, mert biztos hajnalokig fent lennék ellenkező esetben. PS2? Csak két játékos, osztott képernyős mód. **Elég karcsú. :(**



ELÉGEDETTSÉG?

Nekem nagyon bejövős a game. Hibái azonban vannak. Főleg a Sony gép esetében. Nem… ez nem elfogultság. Amíg egy Psi-Ops remekül meg lett írva a „Fekete ördögre", addig a Powerdrome igen gyengén muzsikál rajta. Főleg az X verzióhoz képest. Ott van a multiplayer gyengesége, ami már eleve nagyon lehúzza a szavatosságot (alapból pedig nincs benne annyi pálya – szám szerint negyven körül –, hogy sokáig igazi kihívást nyújtson, ami leköti az embert… max újra elő lehet venni). A grafikája ugyan nem rossz, főleg ilyen gyorsaság mellett… de meg sem közelíti azt az élményt, amit a doboz nyújt. Miért is? Mert azon a táj sokkal kidolgozottabb, hasonlatosan a járgányokhoz, szereplőkhöz (az igazi szépségét a későbbi helyszíneken mutatja meg). Ráadásul gyorsabb is. Egyedül a visszajátszásokkal van egységes probléma… azok ugyanis elég csúnyácskák mindkét gépen.

Szóval ég és föld a két verzió. A játszhatóság azonban hasonló. Közepes. Ilyen sebességnél ugyanis oda kell figyelni a pályatervezésre. Ez csak részben sikerült. Vannak nagyon jó útvonalak, de **idővel olyan nehéz lesz a játék (ellenfelek pontossága, kanyarok sokasága), hogy az már szinte élvezhetetlenné teszi a dolgot**. Csak a szerencsén múlik, hogy hogyan teljesítesz a program utolsó negyedében. Ez az amúgy kitűnő hangulatot is lerontja picit. Azonban ez utóbbi így sem érdemel kevesebbet a jónál… legalábbis dobozon. Hiszen **olyan sebességérzetet kapunk, amilyet eddig még soha nem tapasztalhattunk**. A járgányok különböző paraméterekkel rendelkeznek és ez meg is érződik rajtuk. A hangok, zenék nagyon eltaláltak. Halljuk az elhagyott tereptárgyak suhanását, a szereplők beszólnak egymásnak. Az erdős pályán törzsi ritmusok fokozzák a hangulatot, de többnyire mindenhol rendben van a muzsika. (kivétel egy-két hely, ahol teljesen átlagos a zenei aláfestés).

A nyugati szaksajtó általános pontszámait elnézegetve (PS2: átlagosan 5 pont, X: 7) azon gondolkodtam el, mennyire lehetnek már kiégve ezek az emberek. Hiszen azt várjuk el egy játéktól, hogy valami különleges élményt nyújtson. A Powerdrome pedig a saját stílusában erre kitűnő példa. Aki szereti ezt a műfajt, az szerintem bátran próbálkozzon vele. A „csak" PS2 tulajok azért jól próbálják ki előtte, de az X ládával rendelkezők véleményem szerint nyugodtan beruházhatnak rá. Az *Argonaut* ugyanis semmit nem bízott a véletlenre. Alapul vettek egy nagy sikert (NFSU), majd belehelyezték egy jövőbeli formába, majd megalkották az eddigi leggyorsabb játékot. Akadozás, ködösítés nélkül mindkét platformon. *Dicséret érte.* Csak kicsivel több pálya kellett volna bele, és picivel jobb pályakialakítás a végére (vagy nehézség).

Végezetül jöjjön néhány játékos privát véleménye az xbox365.hu oldalról, melyet gyors körkérdésemre adtak:

Ghz: „Remek a sebességérzete, jók a pályák. Nekem nagyon bejött, egy erős jót érdemel."
Cobalt02: „Baromi gyors, a sebességérzet az egeket veri, ebből adódóan kicsit irányíthatatlannak érzem."
Mario: „Amit mindenki kiemel: a sebességérzet soha nem látott/érzett, és ez egy nagy pozitívum. Összességében jó, kivéve az ismétlést, mert az pocsék."
Moby: „Ez egy ötlettelen kacat, valueszemét."
Warhawk: „Bődületesen jó. A száguldás mögött el van rejtve egy kis taktikai harc is, hiszen a boost és a repair ugyanabból az alapból táplálkozik, azaz vagy kockáztatva a robbanást meglógunk, vagy vállaljuk, hogy a járgányunk fitt állapotban lesz… mi meg az utolsó helyen."

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

POWERDROME RACE OF CHAMPIONS

ARGONAUT / MUD DUCK

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1–2 Játékos, memóriakártya 8mb (55KB), analóg irányító (dual shock)

✔ sebesség vazze…
× lásd az X-él, plusz a multi karcsúsága, és a kevésbé igényes kidolgozás

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XBOX – 1–4 Játékos, 9 blokk, link kábel, dd 5.1, xbox live, online

✔ sebesség vazze… nagyon kidolgozott
× a háromnegyedétől szinte játszhatatlan

XBOX	PS2
7.5 pont	6 pont

F1 04

Formula 1™

Na, megértük! Zsolti fiunk az imént szerezte meg élete első világbajnoki pontját, amiért gratulálhatunk az előtte kieső versenyzőknek. Na jó, neki is, hogy célba ért és nem törte össze az autóját. Sajnos a Forma 1 világa kissé megváltozott a Ferrari és Sumacher házassága óta, mert a versenyek előtt már tudni lehet, hogy ők nyernek, és a többiek kocsija valami rejtélyes oknál fogva mindig tönkremegy, vagy nem fut úgy, ahogy azt az értetlen szerelők elvárhatnák. (Mindegy, ezt ne is firtassuk, mert nem akarok egy levágott, véres lófejjel ébredni egy reggel az ágyamban.) Inkább örvendezek annak, hogy megjött végre a legújabb F1 szimulátor, amit jó előre elkértem magamnak Martintól, nehogy a GT4P sorsára jusson cikkügyileg. A „szimulátor" titulus viszont veszélyes cím, mert ahhoz, hogy egy programról megállapíthassuk ezen mivoltát, több tényezőnek is teljesülni kell.



Ezek között első a kormány. Ennek a misztikus szerkezetnek a hatására lesznek pl. a WRC3 *„csúszkáló, irreálisan irányítható autói"*-ból precízen és élethűen kezelhető rally kocsik, azokon a *„borzalmasan hosszú"* pályákon (12 km maximum, a valóságban a legrövidebb szakaszok ekkorák). Na, de nem bántom a Böjtöst, mert bár csípte a szemem ez a hozzáállás, de nem úgy akarom jó cikkírónak beállítani magamat, hogy másokat kritizálok – mint egy másik szeretve tisztelt kollégám.

Na, ennyit az üzengetésről. Szóval joystickkel maximum autós játékot lehet játszani, de szimulátort semmiképpen. Természetesen belátom, hogy a többség csak joypadozik ilyen-olyan okokból kifolyólag, pedig egy Driving Force kormány elég szolid áron hazavihető, és ölben, fotelban is kiválóan kezelhető egy toldaléknak köszönhetően. A második kívánalom egy minimum 72cm-s TV, lehetőleg 16:9-es képarányban és olyan másfél, két méterről nézve, mert ilyenkor közelít a perspektíva ahhoz, amivel egy valódi F1 autó vezetése közben találkozunk. Ha ezek megvannak, akkor jöhet maga a játék. De mivel én még nem vezettem valódi F1 autót, vagy egy bármilyen tuning versenyjárgányt, így kérdés, hogy megállapíthatom-e önhatalmúlag, mitől is szimulátor az adott termék? Nekem leginkább az dominál, hogy az autó vezetése mennyire igazodik a fizika törvényeihez, mennyire kezelhető, hogyan követi a beállításokban megadott értékeket, és persze, hogy a grafika milyen szinten felel meg a valóságnak. Ezek pedig elég szubjektív dolgok, vagyis ott vagyunk, ahonnan elindultunk… Na jó, közelítsük meg inkább játékos szemszögből, hiszen ezek csak játékok és azok is maradnak.



A 2004-es stuffot azért is vártam, mert az EA valamiért nem nagyon akart kiadni semmit az F1 Career óta, viszont valamivel le akartam ütni a Sumi arcát. Sajnos az elöd ugyan jó volt vezethetőség ügyben, viszont az ellenfelek mindig brutál fokozaton voltak, hiába állította az ember easy-be a nehézségi fokot, de ennek ellenére sík hülyeként jöttek nekem, vagyis a bekapcsolt töréseket el lehetett felejteni. A 2004-es folytatásban ezt a dolgot kissé jobban kidolgozták végre, ugyanis két részre osztották a nehézségi fokot. Az elsőbe tartoznak a kikapcsolható opciók, mint pl. fékek kopása vagy üzemanyag fogyasztás, ABS rendszer, de ettől (részben) függetlenül lehet az ellenfelek tudását is belőni, de csak az előbbivel egyező, vagy magasabb fokozatra!

Ez szerencsére most a versenyeken is érzékelhető lett, mert (joystickkel nyomva) amateur fokozaton az első körben 5 másodpercet adtam a mögöttem jövő Ferrarinak, pedig többször is bénáztam – hiszen kormányhoz vagyok szokva, nekem a joy túlságosan darabos és érzékeny (pedig az Options-ben az érzékenységét is állíthatjuk két fokozatban). Ennél jobb beállításokat érhetünk el viszont, ha az autón bütykölünk a kormányművel, és ez a rész is remekül kidolgozott lett! Az alapértékeket állíthatjuk elég durván, pl. hogy a váltó sebességre vagy gyorsaságra legyen-e kihegyezve, vagy a kormányunk alul- vagy felülkormányzottságot produkáljon, de aki tudja, hogy mit akar és ért is hozzá, az majdnem annyiféle dolgot piszkálhat, mint a GT sorozatban. Ez külön jó a fékek esetében – ahol ugyanúgy lehet menet közben is állítani a bias értéket mint az elődben, de ha nincs bekapcsolva a blokkolásgátló (professional fokozaton nem lehet használni, mint az életben), akkor a joy enyhe hátrahúzásakor is azonnal álló kerekekkel fog az autónk csúszni az ismeretlenbe. Alternatívát jelenthet ha a Négyzet gombbal fékezünk, mert a nyomásérzékenység finomabb kezelésre ad lehetőséget (kormánnyal és pedálokkal természetesen nincs ilyen gond). A vezethetőséggel más bajom nem volt, precízen és jól kormányozható az autónk, persze a beállított nehézségi fok viszonylatában, sőt, a kanyarjelző nyilak piros színűek, ha túl magas a sebességünk a bevételükhöz, és zöldek, ha már elég a lassítás mértéke.

Az edzésköröket jól is teljesítettem az ausztrál tesztpályámon, és végre eljött a verseny pillanata. Pár kanyar után viszont ideges lettem, mert ugyanúgy letúrtak az útról, mint az előző F1-ben. Kissé mérgesen, a célegyenesben megálltam a kanyar előtt valamivel az úton és figyeltem. A kocsik jöttek, fékezés nélkül belém rohant az első és tolt a pályán, őt pedig a többiek tolták ugyanígy. Semmi fék, semmi kanyarodás, semmi elkerülés! És mindez egy tök egyenes szakaszon! Gondolhatjátok, hogy akkor mit lehet elvárni a játékban a kanyarkombinációkban. A törések bekapcsolását, és ezzel a valódi szimulációt ezennel itt is el lehet felejteni, marad az arcade verseny a dodgem módjára közlekedő, holt barom AI-val. Ennyit a játékról. Vezetési élmény van, de minek, ha játszani meg nem lehet vele? Jobb híján megvesszük, vagy várunk még egy évet, hátha fejlődnek ezen téren, vagy az EA kiad egy jobb F1 játékot. Mondjuk a GT3-ban is ilyen hülye volt a gép, az ideális íven kívül nem érdekelte más, szóval aki ott elviselte az ellenfelek bénázását, az itt is ellesz vele.

Pedig kár érte, mert a grafika a jó fokozat felső részén ül. Kissé túllőtték ugyan a színeket, de a grafikai motor röccenéstelenül és gyorsan kezeli a 22 kocsit, valamint az osztott képernyős többjátékos rész sem lett olyan rossz, kissé lassan, de simán fut (van online mód is). A pályabírók lengetik a különféle zászlókat, az autón valós tükröződés tapasztalható, ami belső nézetben a kormányon is kiválóan látszódik, szóval a kinézetbe tényleg nem akarok belekötni, talán csak az esőversenyeken kéne javítani valamit. Külön érdekesség a Carrer mód, ahol az EA-s F1 Careerhez hasonlóan saját néven indíthatjuk magunkat, és e-mailen vagy faxon kapjuk a felkéréseket, persze a tesztünk sikeres teljesítése után egyelőre csak a Minardi, Toyota vagy Jordan istállók érdeklődnek utánunk.



Én viszont már kevésbé érdeklődöm eme játék iránt, mert a tesztben a mesterséges intelligencia eléggé elbukott. Azonban ha ezen valahogy túlteszi magát az ember, akkor egy elég korrekt F1 game birtokosa lehet, ami ugyan hasonlít más autós játékokhoz, de nincs benne egy gramm Zelda sem ;)

Dzson Fittipaldi





MARTIN BELESZÓL!

Az F1 játékok engem kb. annyira érdekelnek, mint a focis stuffok: semennyire. Meghagyom őket másnak. Amit én tudok tenni az ügy érdekében, hogy bedobom a gépbe és kipróbálok egy gyors menetet. Ez megtörtént most is. Eredmény? Szerintem a játék alig különbözik valamiben a tavalyitól. Ugyanaz az arcade érzés, mint eddig minden évben. Engem nem izgatott fel.

FORMULA ONE 2004

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–4 Játékos, online
memóriakártya 8mb (646KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kormánnyal szuper vezethetőség, kiváló grafika
× ostoba ai, még van hova fejlődniük

8 pont



SZERVÁL, SZERVÁL!

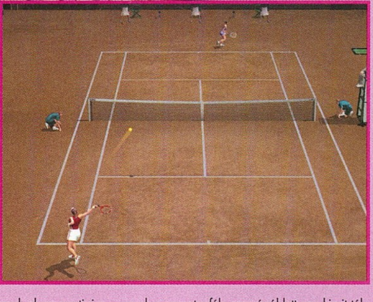
Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Két kezemen sem tudnám megszámolni, hogy az évek alatt hány teniszjáték jelent meg Playstation 2-re. (Hogy csak azokat soroljam fel, amik eszembe jutnak: Agassi Tenis, Centre Courd Hard Hitter, European Tennis Pro, Next Generations Tenis 1-2, Pro Tennis WTA Tour, The Tennis, WTA Tour Tennis, Climax tennis, Hard Hitter Tennis, Love Smash Super Tennis, Roland Garos French Open 1-2, Slam Tennis, WTA Tour Tennis, Smash Court Tennis.)

Természetesen a felsorolásból a Sega prezentálta Virtua Tennis 2K2 sem maradhat ki, csak az ember nem szívesen emlegeti egy lapon ezekkel a játékokkal a stílus *koronázatlan királyát*. A piac tehát telített, de jobbára csak silány minőségű, összecsapott játékokat találunk, kivéve ez alól a VT2K2-őt, ami viszont már több, mint két éve, hogy kijött, úgyhogy a Namco épp itt látta az idejét, hogy előhozakodjon a saját kis **Smash Court** teniszének második részével, és betöltse az űrt, ami egészen a Virtua Tennis 3 megjelenésig (ha egyáltalán lesz) ott tátong majd a teniszprogramok palettáján.

A teniszjátékok pont olyanok, mint a többi sportjáték: lehet a körítés puritán, panaszkodhatunk az eredeti licencek megvásárlásának hiányára, ha azonban játékélményben és irányításban valami nagyszerűvel találkozik az ember, akkor minden egyéb hiányosságát feledtetni tudja velünk a játék. Persze aki mostanság teniszprogram fejlesztésére adja a fejét, az már eleve hátrányból indul, és lehet, hogy beletörik a fejszéje a nagy fába, hiszen a SEGA elég magasra tette a mércét a Virtua Tennis sorozattal.

Valószínűleg tudják ezt a Namco-nál is, így aztán anélkül, hogy lecsapnák a magas labdát (azaz, hogy pofátlanul nekiálltak volna lemásolni a Sega üdvöskéjét), megpróbáltak egy igényes, tartalmas teniszjátékot összeállítani, ami mind külsejében, mind belső tartalmában felveszi a versenyt a konkurens cég játékával.

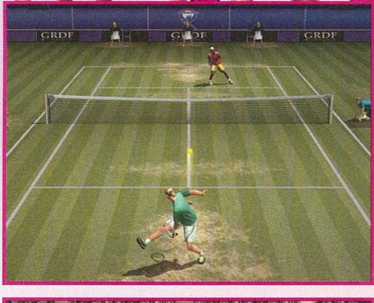


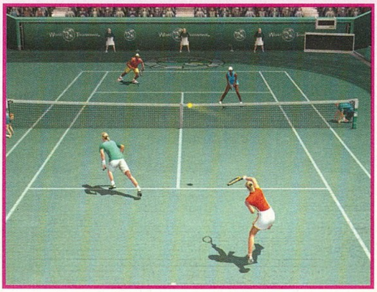
Van tehát bevezető videó, és jó néhány játék lehetőség a főmenüben, de még a Virtua Tennis-en edzett teniszkönyökű uraknak és hölgyeknek is azt ajánlom, hogy kezdés előtt mindenképp látogassanak el a Tutorial menüpont alá, és lessék el az irányítási kombinációkat. Nem mintha annyira különbözne az eddig megjelent játékok irányítási rendszerétől, de azért vannak olyan pontjai a kezelésnek, amire játék közben vagy nem, vagy csak véletlenül jönne rá az ember. Egyébként az irányítás mind az analóg, mind a digitális rendszerrel szerintem normálisan lett bekalibrálva, talán csak a rengetegféle szervánál lett egy kicsit túl érzékenyre beállítva az irányok megadása. Több okból is érdemes végigjátszani a Tutorialt: egyrészt, mert később jobban rááll a kezed az irányításra, másrészt, ha minden feladatot kipörgetsz, a jutalmad nem marad el! (Kártyákat kapsz, amiket a Trophy menüben tudsz megnézni; amúgy jellemző a játékra, hogy szinte minden győzelemért vagy teljesített challenge-ért szintén kártyákat, zenéket, tippeket ad.) Ha már elégedett vagy a játéktudásoddal, akkor választhatod az Arcade, az Exhibition, a Pro Tour, vagy a Challenge módokat. Míg az elsőben néhány eltérő nehézségű tornán vehetsz részt, akár egyesben, akár párosban, addig az Exhibition alatt gyors, egyszeri meccseket játszhatsz a saját magad által megadott paraméterek szerint. A Pro Tour hasonló a Sega VT2K2-jének karrier módjához. Itt szintén kreálhatunk magunknak egy játékost, és teljes évadokat játszhatunk végig, kapaszkodhatunk felfelé az örökranglistán, és év közben benevezhetünk az összes rangosabb versenyre is. A Challenge-nél kis érdekes feladatokat találunk: célpontok megsemmisítése, labdakupacok szétütése, és hasonló jópofa dolgok, hasonlóan a VT2K2 gyakorlásaihoz. Akik játszani nem, csak nézni szeretik a teniszt, azoknak ott a Spectator mód, ahol az előre megadott szereplőkkel nézhetünk végig egy teljes meccset. A végére marad a Trophy Room, ahol a különféle megnyert kártyáinkat, kupáinkat nézegethetjük, a megnyitott zenéket hallgathatjuk vissza.



A Smash Court 2-ben vegyesen vannak női illetve férfisportolók; biztos a teniszhez sem értek annyira, de nekem inkább csak a női versenyzők voltak ismerősek, bár az összes figura a programban valódi, élő sportolókról lett lemodellezve.

A játék grafikai kivitelezése nagyon jó, ugyanakkor még mindig nem verték le a Virtua Tennis által felállított lécet – bár az is igaz, hogy az igazán Dreamcaston ütött nagyot. Szépek a mozgások, van itt mindenféle ütés, nyesés, emelés, sokféle szerva lehetőség, és az esetek többségében a játékosok mozgása is szépen egybefolyik, nem keltik droidok benyomását. A nők a rájuk jellemző módon nagyokat nyögnek, mint ***** ***** * ***** *****. **(Csipike, gondoltad, hogy nem olvasom el és ez benne marad? Ejnye kisfiam... Martin :)** A papírmasé közönség tombol, és kikel magából egy szép ütés vagy egy ász láttán, ugyanakkor a síri csendben hallani, ahogy Dolby Pro Logic II-ben pattan a labda a pályán. A játékosok idegesen a földhöz vágják az ütőiket egy vesztett szett után, vagy épp örömittasan kiintegetnek a közönség felé, sőt némelyikük még jutalomlabdákat is üt a nézősereg közé.





Egy szó, mint száz: a Smash Court Tennis 2 a maga kategóriájában egy nagyon jó próbálkozás. Bár a Virtua Tennis szintjét nem sikerült elérni, mégis, a könnyű kezelhetőség, a szép grafika, és a tartalmas belső tulajdonságok lehetőséget adnak arra, hogy ugyanúgy a teniszprogramok megszállottjaink kedvence legyen, mint a már sokat emlegetett VT sorozat.

Csipi M Lee
csipimlee@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Első a Vitrua Tennis, oké, ez nem vitás. Viszont másodikként szerintem nyugodtan odaállhat az SCTPT2 a dobogóra. Ha a Killzone-ra gyűjtesz, ezt most ne vedd meg, de ha a sportjátékokra buksz, az Athens 2004 mellé nyugodtan beszerezheted! Ja, a csajok tényleg veszettül nyögnek benne... :)

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

SCEE / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb, dpl II, multi tap
analóg irányító (dual shock)

✔ igényes, tartalmas
✕ van jobb is a kategóriában

7.5 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

CORVETTE

Emlékeztek még PS-en a Need for Speed Porsche Challenge-re? Számomra az egyik leghangulatosabb és legjátszhatóbb NFS darab azon a gépen – egyszerűen imádtam! Nos, a Corvette teljesen ennek a hagyományait követi, mert itt ez a masina kapott főszerepet ugyanúgy, vagyis a legrégebbi modelltől a legújabbig kell vezetnünk az autócsodákat, persze korszakokra leosztva. A Corvette a GT3-ban is az egyik kedvencem volt, és ha jól emlékszem, az Indycar versenyek felvezető autója is egy ilyen járgány a mai napig. Versenyezni ötféle módban van lehetőségünk, és a játékban nagyon sok kocsi kapott helyet, az 1953-mas Roadstertől kezdve a 2003-mas 50th Anniversary-ig, öt korszakra lebontva. A karrier módban nyerhetünk kocsinkhoz pontszám függvényében upgrade-ket is, pl. 4 fokozatú váltót, így a pontgyűjtéshez nehezebb fokozaton nem árt egy versenybe többször is benevezni. Minden autóhoz jár egy kis információ is, hogy jobban képben legyünk a technika terén, és meg is lepődtem, hogy 1962-es Convertible-öm simán megvolt 340 lóerős. Ez az igazi *„muscle car"* kategória, a háromsebességes mechanikus váltós korszakban. A grafika sajnos elég vegyes képet mutat. El is szontyolodtam, mikor először elkezdett demozgatni a gép, és pont egy sivatagi pályát mutogatott, ami elég silány, feljavított PS minőséget tárt elém. De mikor lenyomtam pár versenyt megnyugodtam, mert pl. a hegyi pálya (tiszta Trial Mountain lopás) simán vinné a jó értékelést! A helyszínek elég sokfélék, és nem csak zárt versenypályán nyomhatjuk a pedált a vasig, hanem például országúton is, némi gyér forgalommal és rendőrséggel nehezítve. A kinézet általában szép, sőt, valami fura blur effektet is kapott. Nem tudom, hogy ez bejátszik-e, de a táj nagyon szépen és simán suhan el mellettünk, igaz, öt versenyzővel ezt nem nehéz megtenni. A kezelés joypaddal kissé ideges, de megszokható, szóval egy korrekt kis autóversenyt kaptunk a személyében.





MÁS VERZIÓ: GBA, X

6 pont

BACKYARD BASEBALL

„Kölykök a hátsó udvarról" – szól egy igen régi szám ilyen szöveggel, de teljességgel illik ide is. Ez a baseball ugyanis gyerek főszereplőkkel készült, nem pedig a hivatalos liga szupersztárjaival és stadionjaival. A szabályok persze változatlanok, de ezekről most nem mesélgetek, olvashattátok már mástól. Az ízléses menü már jót sejtet, vagyis a játékot kellőképpen kidolgozták, odafigyeltek a részletekre is, bár ez csak pár meccs lenyomása után biztos, így ugrok is bele a Pick-up Game menüpontba. A klubok választéka elég jó, és mintha komoly nevek is feltűnnének a Vénusz légycsapója (az a növény, tudjátok), vagy a hóember jelvényes Frozen Ropes mellett. Egy erdei pályát kaptam elsőnek, ahol a lombos fák között hevenyészve megrajzolt pályavonalakon fut majd haza a játékosom. A kölyökkommentátorok folyton dumálnak, bogár repked, csirke legeli a füvet a sarokban, szóval minden a helyén van, kezdődhet a meccs. Persze kikaptam, mert ugyan érintőlegesen ismerem a szabályokat, de nagyrészt véletlenszerűen nyomkodtam a gombokat. Na jó, azért dobni tudtam rendesen, mert a játék kiírta a kezelést, vagyis melyik gombra milyen labdát dob a fickóm (csavart, ilyesmi). Ütőként pedig egy sötét folt jelezte, hogy hova érkezik a laszti, és a célkeresztemet csak oda kellett irányítanom, majd ütnöm. Gondjaim inkább csak a futkosásos részekkel voltak, mert azt már totál nem tudtam, milyen sorrendben kell érintenie a futómnak a pontokat. Nem baj, akit érdekel eme amerikai sportág, az úgyis elboldogul vele, vagy ha a gyermekének akarja bemutatni a baseballt, jobb programot keresve sem találhatna, azt hiszem. Jól kezelhető, a grafika és az animáció szép és poénos, sok pálya éjszakai kivitelben is játszható, a gyerekeket lehet trenírozni is külön-külön, és megjegyzem, nagyon sok srác és kiscsaj kapott benne helyet. Sőt, még egy tolókocsis gyereket is lehetett választani a csapatba, legalábbis a mini games részben.



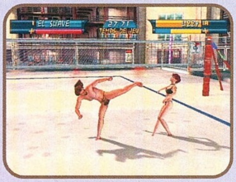


MÁS VERZIÓ: GBA, GC

5.5 pont

OUTLAW VOLLEYBALL

Ez a sportjáték már komolyabb, mint a gyerekbaseball. Az „outlaw" címkéből pedig a profik már rájöhettek, hogy itt nem csak a szabályok által adott lehetőségeik lesznek a nyerésre. A kezelés betanulását kis videókból lehet elsajátítani, majd ha felkészültünk lélekben, jöhetnek az éles meccsek! Már a játszható karakterek kiválogatásánál látszik, hogy nem egyszerű labdaütögetés lehet a dologból, mert a macho pasik és megfelelő helyeken gömbölyded lánykák nem a félénk nebántsvirág fajtából kerültek ki. Mindegyikről kérhető info is, de meccs kezdéskor a kommentátor is bemutatja őket szép sorjában. Kedvencem Shaw Nee, az indián lányka lett, vállán nyíllal, akinek a popsiját csak egy lengedező kis rongydarab takarta el, háziállatként pedig sólymot tartott. A kezelés megtanulását megkönnyíti az is, hogy a Select gombra bejön az aktuális részhez tartozó gombkiosztás. A sima játékhoz, Replay-hez, verekedéshez... Mert igen, lehet ütlegelni és rugdosni is az ellenfelet, ha jól felidegesített minket, persze vigyázva, mert a másik is visszarúg! A játékosok reakciói egy-egy bekapott vagy ütött pont után szépen megfigyelhetők, pl. ahogy kezeit lengetve anyázza a másik térfélen levőket, vagy ahogy ugrál örömében (és hogy libeg ilyenkor az indián csajon az a lepelke!). A játék szerencsére nem nehéz, inkább jellegéből fakadóan arcade irányvonalú. A grafika is ül a jó sávban, kellemesen kidolgozott testekkel, élethű bőrrel, jól animált mozgásokkal, rendes árnyékokkal, és a pályákkal sincs semmi gond, legalábbis azzal a hárommal, ami kezdetben választható (összesen 10 van). A Tar Beach egy ház tetején, vagy az ipari negyedben, ahol az ablakok szép dinamikusan csillognak, felettünk néha repülőgép húz el, de van lakótelepi ház belső részén és kertvárosi ház udvarán felállított háló is, ahol néha teherautó teteje látszik, ahogy elhalad az úton. Aki szereti a röplabdát, és nem csak a hagyományos játékmenetet, az szerintem nézze meg, hátha megtetszik neki is.





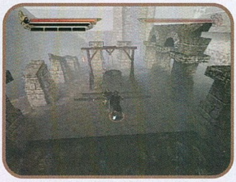
MÁS VERZIÓ: X

5.5 pont

KNIGHT OF THE TEMPLE

Ezt a jó kis kardozós csapkodós, középkori háttérrel rendelkező játékot az X-esek már olyan három hónapja birtokba vehették, de végre megérkezett PS2-re is. Böjti a cikkében ugyan megkérdőjelezi, hogy tudják-e majd hozni a grafikai minőséget ezen a platformon, de meg kell nyugtatnom mindenkit, hogy a játékra simán megadnám a kiválót a mi gépünkön is! (Gabit pedig kinevezem az X apostolának.) A játék (ha nem olvastátok volna korábban) egy magányos keresztes lovagról szól, aki végigveri a gonosz, hitben elferdült püspök embereit és megidézett pokoli szörnyeit avégett, hogy megakadályozza sátáni terveiben és kiszabadítson egy elrabolt lányt. A kinézetben persze vannak különbségek, de nem olyan egetverőek. A helyszínek nagyon szépek, mesterien alkalmazott fény-árnyék hatásokkal, amik hozzájárulnak a kiváló hangulathoz. Sajnos az emberek csak folt árnyékot kaptak, bár X-en is csak a főhősnek volt rendes árnyéka, míg az egyéb ellenfeleknek a jól bevált paca jutott. Lovagunk animációja is szép, tényleg érezni a fegyverek súlyát, ellentétben sok játékkal, ahol még a legnagyobb pallos is mintha papírból lenne. Az életszerűséghez a rengeteg fröcsögő vér is hozzátartozik, és külön tetszett az, hogy a végkimerülésben elénk rogyó ellenséget egy kétkezes karddöféssel küldjük a másvilágra. Sőt, nagyon sok tárgy szétlőhető, és néha valami cucc is található bennük, például életerő folyadékkal teli butykos. A kezdő kolostorban pedig, ahol az őrülten vihogó és bukfencező papszolgák jönnek ellenünk, egy felfüggesztett hordó tartóköteleit elvágva lapíthattam ki egy mit sem sejtő szerzetest. A kamerakezelés is finom és gyors, a kezelés nem túlbonyolított, Gabi szerint csak game szavatosságával van baj, vagyis túl rövid. A főjáték mellett egy kétjátékos Arena rész is van, amiben Barbarian módra kardozhatjuk le kedvenc haverunkat.

Dzson





MÁS VERZIÓ: DC, X

8 pont


THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
576 KONZOL


DRIV3R

THIEF: DEADLY SHADOWS (XBOX) MELLÉKLET

TIPPEK, TRÜKKÖK

Elöljáróban szeretnék megosztani veletek pár fontos dolgot. Ami a leginkább alapvető: mindig próbáljatok meg teljes sötétségben megbújva közlekedni. A fáklyákat el lehet oltani, ahogy az asztali gyertyákat is. Utóbbiaknál csak eléjük állva meg kell nyomni az akciógombot, míg az előbbinél fegyverzetünket kell használni, amiről majd még fogok pár szót ejteni. Ha fényforrás van a közelben, és minket is ér a hatása, akkor könnyen észre fognak venni minket. Erre nagyon oda kell figyelni! A képernyő aljában van egy kis alakzat, ami mindig mutatja, mennyire vagyunk rejtve. Amennyiben kivilágosodik, láthatóak vagyunk. Természetesen a nagy hangoskodással is felhívjuk magunkra a figyelmet. Amennyiben rohanunk, vagy leverünk valamit, mindjárt felkeltjük a legközelebbi őrök érdeklődését. Ez igaz arra az esetre is, ha valakit szemtől szemben támadunk meg olyan helyen, ahol még a katonák többségét nem hatástalanítottuk. A kardcsörgés már alapból elég lenne, de ellenfeleink többnyire még kiabálnak is az erősítés mihamarabbi érkezésének reményében. Te pedig tolvaj vagy, nem harcos. Egyszerre három, négy ember ellen nincs esélyed. Célszerű ezért általában messziről elintézni valakit (például nyíl használatával), vagy hátulról odaosonva. A testeket most is, mint a legtöbb hasonszőrű játékban, el kell rejteni valami olyan helyre, ahol később nem fognak rátalálni a járőrök. Sötét sarkok, félreeső kivilágítatlan folyosók a legtökéletesebbek erre a célra. Amennyiben mégis meglelik a testeket, készülj a riadóztatásra, ami időnként számodra a küldetés végét is jelentheti... már csak a túlerő csoportosítása miatt is. A normál polgárokat sem érdemes zaklatni, megijeszteni. Kerüld el őket is, mert kajabálásuk a környék harcosainak felét összecsődíti. Jobb esetben. Tegyél el minden értékes kincset (ékszereket, ezüstöket, satöbbi) a felszerelési tárgyak (fegyverek, gyógyító csomagok) mellett. Ez két okból is fontos. Az egyik az, hogy van olyan küldetés, aminél meg van adva, hogy a fellelhető cuccos hány százalékát ellopva juthatsz csak tovább. Amennyiben ez nincs meg, nem fejezheted be a missziót. A másik pedig az, hogy úgy szerezhetsz többek között pénzt (már a fő célpontok mellett), hogy ezeket elpasszolod a városban található boltokban. A pénz pedig nagyon szükséges lesz, hogy megvehesd a szintén (másfajta) boltokban található tárgyakat (nyílvesszők, egészségügyi cuccok, bombák, stb.), amik nélkül nem sokra tudsz jutni, mivel rohamosan fogy majd a saját felszerelésed, a pályákon pedig nem találhatsz annyit, amennyire szükséged lenne. Érdemes odafigyelni a kincses ládákra, utazóbőröndökre, mert ezekből is jó dolgokat lophatsz ki legtöbbször. Fontos (!!!): a városban kalandozva soha ne vegyél el valamit úgy az árusok asztalairól, hogy azt látják, mert jön egy hangos „Tolvaj!" kiáltás, és már nyakadon is a városi őrség. Otthonodba ellátogatva gyakorolhatod a zárnyitogatást, vagy a harcot/célzást. Ide érdemes ellátogatni időnként. Végül, de nem utolsó sorban: minden feljegyzésbe, könyvbe nézzünk bele, ami utunkba kerül, mert többnyire nagyon fontos információkat tartalmazhatnak számunkra.

FEGYVEREK, FELSZERELÉSI TÁRGYAK

FEGYVEREK

Ütő/vágó/szúró eszközök:

Alapból csak egy husánggal (*Blackjack*), valamint egy rövid tőrrel (*Dagger*) rendelkezel. Ezek elég gyenge eszközök, ezért a szemtől szembeni harcra nem is igazán használhatóak. Főleg a husáng nem. Amíg ezen gyilkoló szerszámok vannak csak birtokunkban, érdemes inkább tényleg csak(!) hátulról elintézni ellenfeleinket. Miközben mögéjük osonunk, a megfelelő távolságban emberünk magától fel fogja emelni a fegyvert, ilyenkor csak le kell vele sújtani az áldozatra. Normál harc esetén a husánggal rengetegszer kell megsebeznünk ellenségeinket, míg a tőrrel valamivel kevesebbszer, de még így is sokat sebződünk majd mi is, ha nem vagyunk elég fürgék. Amennyiben valamiért nem tudunk lesből támadni, párosítsuk ezeket a fegyvereket valamivel... például gránáttal, amitől egy nagyon rövid ideig bekábul az ellen.

Távolsági fegyverek:

Alapból normál íjjal rendelkezünk (*Broadhead Arrow*), illetve a tüzeket eloltó víz alapúval (*Water Arrow*). A hagyományos nyílvesszőkkel messziről elég jól le lehet szedni az őröket, amennyiben elég pontosan célzol. Érdemes fejre irányítani a lövedéket, valamint a távolságokkal kalkulálj jól, mert idővel lefelé fog szállni a vessző. Ha sikerül meglepni ellenséged, elég egyet rálőni. Viszont ha már észrevett, több is kell majd bele... ráadásul rohamozni is fog. A víz alapú nyílvesszőt a célpont (fáklya, csillár) fölé kell kicsit irányítani, így a szétfröccsenő folyadék eloltja majd a lángot. Próbálj meg pontosan célozni itt is, mivel sikertelen találat esetén felfigyelhetnek rád a katonák. A későbbiekben egyéb nyalánkságokat is szerezhetsz majd, amik megkönnyítik előrejutásod. Ilyen például az a nyílvessző (*Moss Arrow*), amelyik a földre lőve zöld növényzetet teremt egy pillanat alatt (ilyen kéne nekem is... egy perc alatt csodálatosan pompázna a kert). Hogy mi benne a jó? Hát az, hogy a pázsiton nem hallatszanak lépteid, így még a kövek között is meglepheted a háttal állókat. Azután van még nálad egy *Noisemaker Arrow* nevezetű cucc is. Ezzel szintén az őröket játszhatod ki. Elég csak a rejtekhelyeddel ellentétes irányba kilőnöd, majd várnod kicsit, hogy a strázsa odasétáljon az ezt követő zajra felfigyelve. Ilyenkor akár el is surranhatsz mögötte, vagy ha vérengzős kedvedben vagy, akkor el is teheted láb alól.

FELSZERELÉSI TÁRGYAK

Az elején még csak az életerődet növelő elixírrel rendelkezel (*Health Potion*), ami értelemszerűen az elvesztett energiádat hozza vissza. Egészen pontosan hat csíkot abból. Viszonylag gyakran találsz belőle, így amennyiben óvatosan játszol, többnyire elég is lesz mindig csak pár darabot vásárolni. A *Flashbomb* egy elég jól használható ketyere. Kisebb villanás kíséretében megvakítja a közelben tartózkodókat, így könnyen nekik tudsz majd támadni, vagy el is rohanhatsz... nem fogják látni, merre mentél, vagy hol bújtál el. Ebből szintén sokat találhatsz utad során, elég bőkezűen adakoznak belőle.

Ez azonban nem a teljes lista, csak egy kis része. Fegyverekből, tárgyakból egyaránt lesz még pár fajta, azonban kezelésük annyira egyszerű, hogy nem akartam pazarolni rájuk a helyet. Na meg nem akarom elvenni a felfedezés örömét sem. :) Ez egyébként a pályákra/küldetésekre is igaz, így csak az első párat osztom meg veletek, a többit már magatoktól kell megoldanotok.

MISSZIÓK

BEMELEGÍTÉS

Feladataid:

-Betörés

-Lord Julian szobájának megtalálása

-Lord Julian zsákjának eltulajdonítása

-A terület biztonságos elhagyása

A tanító küldetésben mindig jelölik a földön, hogy merre kell menned. Elsőként állj be a kék körbe, majd kövesd a megjelenő lábnyomokat. Az analóg kart finoman told, így ellopakodsz az őr mellett a sötétben. A fal mögött sétálj végig, majd a sarok mögött egy járőrrel akadsz össze. A jobb oldalon van egy kis sötét beugró, menj oda, és lapulj a falhoz, amíg elhalad melletted a katona. Utána már indulhatsz is tovább a lejtő aljáig, ahol a rácsok mögött egy ablak van. Itt guggolj le, és úgy osonj tovább, különben a túloldalt álldogáló ipse észrevesz. Bejutottál a pincébe (első feladat kipipálva). A hordót gurítsd le, hogy tovább tudj jutni, majd nyisd ki az ajtót. A következő helységben van egy fáklya. Oltsd el a vizes nyílvesszővel... lőszeres utánpótlás a ládán található (összesen huszonötöt szedhetsz magadhoz). Séta tovább a ládákig, majd át a túloldalukra. A következő folyosó végén egy lezárt ajtó vár. Ennek kinyitása közel hasonló, mint amit már megismerhettünk a Splinter Cell sorozatban. A bal analóg kart mozgassuk körbe egészen addig, míg nem kezd el nagyon rezegni... amikor ez megtörtént, nyomjuk le a jobb ravaszt. Ezt játsszuk el annyiszor, amennyiszer szükséges (záranként változó), majd nyissuk ki az immáron védelmétől megfosztott ajtót. A létrához egyszerűen csak álljunk oda, majd másszunk fel rajta. Odabent egy fickó álldogál nekünk háttal. Lopakodjunk mögé a husánggal, amikor pedig már kellően közel kerültünk hozzá, gyorsan üssük le. A testet vigyük vissza az előző szobába, ahol a létra tetejének közelében lévő árnyékos részen le is tehetjük majd. Vissza oda, ahol leütöttük, és olvassunk bele az asztalon heverő könyvbe. Most már tudjuk, melyik szoba a Lord birodalma (második feladat is kipipálva). A kandallónál mászkáló cicát ne bántsuk, mert nem tehet középszerű, szomorú életünkről... inkább sétáljunk fel a lépcsőn az emeletre. Az asztalon álló kelyhet tulajdonítsuk el, majd irány tovább a folyosón. Lámpával szemben falhoz lapulás, utána nyomás tovább. A következő folyosón egy strázsa áll. A szoba, ami mögötte látható: Lord Julian szobája. Azonban emberünket valahogy el kellene csalni előle. Most jön a *Noisemaker* használata. Célozzuk be a túloldali részt, lőjük el a nyílvesszőt, majd surranjunk be a szobába, ahol az ágy melletti asztalkán heverő cuccokat szemügyre véve kiderül... nincs itt a keresett tárgy. Új feladatot kaptunk...

-Lord Julian megtalálása a Lancaster szobában, majd zsákjának ellopása

Ki az ajtón, ablak alatti kelyhet ellopni, és utána le a lépcsőn. A fel s alá járkáló katonát óvatosan cserkésszük be hátulról... üssük le, majd végül csendben kússzunk oda az asztalhoz a beszélgetők között, és emeljük el róla a zsákocskát. Az utolsó előtti feladat is kipipálva. Még hallgathatjuk kicsit érdekfeszítő beszélgetésüket a különleges medálról, de azért idővel induljunk meg a kijárat felé. Vigyázat... a következő szobában mindenképpen észrevesz az őr. Egy villanó gránát azonban megold mindent. Ki az ajtón... Küldetés vége.

A BLOODLINE OPAL ÉS A KASTÉLY

Feladataid:

-Bejutni a Rutherford kastélyba

-Találd meg a kincseskamra megnyitásának módját

-Lopd el a Bloodline Opalt

-Lopd el a kastély kincseinek bizonyos százalékát (nehézségi fokozatonként változó)

-Ha már minden feladatot teljesítettél, hagyd el a kastélyt a bejárati kapunál (ahol érkezel)

Vásárlásra még nem lesz lehetőséged, tehát azzal gazdálkodj, amid van. Van egy beépített emberünk. A lényeg, hogy az érkezési pontoddal szemben van egy oroszlánfejet ábrázoló tűzrakás. Azt oltsuk el a vizes nyílvesszővel. Ez lesz a jel. A kiindulási pontunktól balra van egy létra. Másszunk fel rajta, rohanjunk el az út végébe, ahol immáron nyitva ál az emberünk által felszabadított bejárat (mellette pedig egy kis ellopnivaló), ami egyébként mindig zárva lenne. Első feladat kipipálva. Bent sétáljunk az első ajtóig, ami előtt van egy gyógyító csomag, valamint egy papír a kincseskamráról. Második feladat kipipálva.

-A kamra egy csapóráccsal van védve. Kutassuk át Lord Chamber szintjét, hogy kiderítsük a csapórács kinyitásának módját.

A hálóban egy katona alszik az egyik ágyon, lopakodjunk oda hozzá és tegyük el láb alól. A gyertyát oltsuk el, a ládából pedig pakoljunk ki. A csukott ajtó mögött balra egy őr forgolódik. Amikor háttal áll nekünk, intézzük el, majd a holttestet vigyük be a már teljesen elsötétített hálóba. Vissza az ajtón túlra, de most ne balra fordulj, hanem jobbra, le a lépcsőn, be a fegyverraktárba (nyílvesszők mindenfelé). Itt vigyázz, hogy ne verd le a kardokat, mert a fáklyás katona egyből keresni kezd. Ha kicselezted, vagy elintézted fuss fel a baloldalt látható lépcsőn, az elágazásnál pedig jobbra fordulj, ahol a kék színű, csillogó örvény van...ezzel juthatsz be a kastély belső részeibe. A kertnél körözö fickót egy sötét sarokban várd be, állj mögé, és úgy kapd el. A testet bármelyik árnyékos helyre elhelyezheted. A kerten át menj a zárral ellátott ajtóig (a kis lépcső tetején), nyisd ki... lépj be. A folyosón két hölgy beszélget. Surranj be az első jobboldali átjárón. A helységben jobbra ismét zárt ajtó vár. A túloldalán álló szobában pedig egy kincsesláda, valamint egy jegyzet az asztalon.

-Találd meg és aktiváld a Lord Ember szobájában található titkos kapcsolót, amivel kinyithatod a rácsot.

Vissza a kertekhez, ahol az őr sétálgatott. Most ne menj jobbra, ahol eddig voltál, hanem egyenesen a boltív alatt át, majd be balra a kivilágított részre, aminek végében egy lift vár. Menj fel vele. A felvonóból kilépve irány jobbra, le a lépcsőn... a dobozok tetején álló gyertyát oltsd el. Indulj el a szemközt álló becsukott ajtó felé, majd a kilépő alakot intézd el. A kulcsot vegyük el tőle, a testet pedig rejtsük el, mert jön egy nyanya, aki elkezd majd óbégatni. Menjünk be az ajtón. Jobbra haladjunk, arra lesz ugyanis Ember szobája. A kandallótól jobbra lesz egy asztal. Mellette pedig egy kialudt fáklya. Ez utóbbit kell elfordítani... ez a titkos kapcsoló. Feladat kipipálva. Nos, akkor akár mehetünk is vissza a felvonóhoz, haladjunk egy emeletnyit lefelé vele, majd térjünk át újra a kastély elülső részébe. Most ne sétáljunk be a fegyverraktárba, hanem egyenesen tovább a szemben álló nagy kép felé. Ezen az úton haladva egy elágazáshoz érünk, ahol a jobb oldali irányt választva egy őrt veszünk majd észre egy kis beugróban. Intézzük el messziről. Az őrszobán túlhaladva egy lépcső vezet lefelé a pincébe, ahol már vár tárva-nyitva álló rács, mögötte a kincsekkel. Miután megszereztük a medált, akár távozhatunk is a kastélyból a már megismert úton... de azért én ajánlom azt a lehetőséget, hogy jól nézzetek szét mindenhol a kincsek megtalálásának érdekében. Amennyiben kijutottál, vége a missziónak.

A VÁROS

Feladataid:

-Cél: Black Alley Feladat: Szívtelen Perry megtalálása, akinek el kell adni a Bloodline Opalt

A lakásodban vagy. Kint érdemes már most leütni az őrt, azután elhelyezni valahova, mert később amúgy is meg kel majd tenni, mivel köröznek. A lakásokat kutasd át, majd menj ki az utcákra. A szökőkúttól haladj balra, át a kivilágított boltozat alatt. El egészen az árusig, aki egy kis pulton adja portékáit. Tőle átlósan jobbra haladj (balra vigyázz az őrrel), a falakon elhelyezett vörös kézlenyomatok fogják jelezni, hogy jó irányba haladsz. Az út végében álló boltban (kis szekér van előtte) vár Szívtelen. Az Opalt azonban nem sikerül eladni

-Találkozz Lady Elizabeth kis kompániájával, hogy be tudj jutni a Stonemarketbe.

-Add el a Bloodline Opalt Black Market Bertha-nak

Jó... most akkor vissza a szökőkútig, ahol megláthatod az említett díszes társaságot. Hajíts közéjük egy villanó gránátot, majd fuss át közöttük. Az út végében álló nagy rács melletti kis beugróban vár az átjáró, ami a Stonemarket Plaza-hoz vezet. Itt azonban még mindig nem vagy jó helyen. Jobboldalt van egy kis lépcső, azon menj fel, át a hosszú és sötét sikátoron, majd abból kiérve újabb átjárót pillantasz meg a jobbodon. Ezen is haladj át. A Stonemarket Properben vagy. A szemben álló nagy kaputól jobbra ismét vörös kézlenyomatokat találsz. Jó helyen jársz, a második kézjeles boltban vár Bertha, hogy végre eladd az árut. Ráadásul még egy levelet is kapsz.

-Találkozz az Őrzőkkel a Terces kertben (Stonemarket Plaza)

Vissza az átjáróhoz, hogy a Plaza-ra juss. Megérezésed után indulj jobbra, a fényesen világító lámpa alatti kis sötét átjárón be, majd ismételten jobbra a kis lépcső tetején álló ajtón be (mellette van egy körözési plakát), utána pedig előre... egészen odáig, ahol balra van egy hosszú lépcső, ami felfelé vezet. Ne használd, viszont rögtön utána van egy bejárat, ami a találkozó színhelyét adó kertbe vezet.

-Lopd el a Szent Edgar templomban található serleget

-A déli városrészből juss le a Pogány csatornákba, ahonnan lopd el a Mancsot

Nos... a templomhoz vissza kell menni a Stonemarket Properbe. Ahogy megérkezel, rögtön veled szemben lesz a bejárata, amit korábban nagy kapuként emlegettem. A Pogányok csatornájába úgy tudsz lejutni, hogy visszamész az első városrészbe (déli terület... ahol a szökőkút, meg az otthonod is volt), a boltosnál pedig nem jobbra mész, amerre az őr is van, hanem balra. Találni fogsz egy lepukkant állapotú kerítést. Mögötte pedig van egy kút... az vezet le a csatornába. De nézzük meg, hogy mi történik közben, ha elkapnak a katonák...

PAVELOCK BÖRTÖN

Feladataid:

-Törj ki a celládból

-Elvették a cuccaidat, szerezd vissza őket

-Szökj meg a börtönből

Nem egy hosszú küldetés. Álldogálj a rácsnál, amíg a dagi be nem fejezi a mondókáját és le nem váltja a következő nagy dumás. Utóbbinál van a kulcskarika... csak lopd el tőle, majd amikor elsétál, nyisd ki az ajtót, és menj jobbra. Rögtön előtted lesz egy alacsonyan található kis szellőzőjárat szerűség. Abban indulj el balra, így ott jutsz ki, ahol rögtön előtted egy kar van a falban. Húzd meg, így leoltod a villanyt. Tőled balra egy őr áll a tűz fényében, mögötte a polcon (rácsok előtt) kulcs. Ez nyitja az előbb említett rácsot, ami a cuccaidtól elválasztott eddig. Intézd el a két őrt, majd a cellák között sétálj a zárral ellátott ajtóig. Bújj el a hordók mögött, majd a megfelelő pillanatban menj az őr mögé, és üsd le. Tovább, a következő zárt ajtóig, ahol hallhatod, ahogy dagadt barátunk visszatér. Hamarosan le is néz közénk. Érdemes kiengedni a többi rabot, mert akkor őket is kergeti, mi pedig nyugodtan kisétálhatunk a sok felesleges harc, vagy kergetőzés helyett. Szóval... az ajtón túl ismét pár cella, meg egy őr, illetve újabb ajtó. A következő teremben két földalatti tömlöc, egy strázsa, meg egy kar a szemközti falon, ami felhúzza a rácsot. Érdekes, meg vicces egyébként, hogy közben egyik élő börtönőrnek sem tűnik fel a szökés. Okos egy banda ez. :) Innen már csak pár felfelé vezető lépcső, meg két katona vár Rád a szabadságot jelentő utcákig. Azonban innentől kezdve vigyázz, mert ha még egyszer elkapnak a járőrök, akkor már nem a börtönbe visznek, hanem véglegesen kinyírnak.

Hát ennyi fért bele a kezdeti segítségbe. A templomos küldetés még egészen jó, de a Pogányoknál már jönnek a tesztben említett szörnyek, meg varázslók, amik rám elég rossz hatással voltak. Nem hinném, hogy ez egy olyan hatalmas játék lenne, de persze lehet, hogy pár embernek majd nagyon be fog jönni. A későbbiekben hasonló feladataid lesznek, szerintem nem annyira nehéz elakadni benne. Mit is mondhatnék még róla... Amennyiben tesztem ellenére is beszerezted X ezer forintért, remélem te jobban fogsz majd szórakozni vele.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

NINJA GAIDEN (XBOX)
TIPPEK, TANÁCSOK ÉS VÉGIGJÁTSZÁS (NORMÁL MÓDBAN)

ELŐSZÓ

Mielőtt belekezdenél Ryu Hayabusa kalandjaiba, fontos, hogy tisztában légy vele, milyen kemény fába is vágod a fejszéd. A Ninja Gaiden szokatlanul nehéz játékmenete miatt teljesen eltér az átlagos játékoktól. Éppen ezért sokkal nagyobb elszántság és kitartás szükséges, ha végig szeretnéd játszani a történetet. Ez a leírás egy jó segítség mindenkinek, aki szeretné legyűrni a játékot, de esetleg hamar elveszti a kedvét az újabb és újabb akadályok miatt, melyek a történet folyamán bizony egyre csak nehezülnek. A leírásban nem csak az útvonalat ismertettem, hanem megpróbáltam minél több tippet, tanácsot, illetve egyéb tapasztalatot megosztani veled, melyeket ha betartasz, biztosan sikerrel jársz. Fontos, hogy a max. 10 db mentőhelyet rendszeresen kihasználd. A legbiztosabb, ha mindig van egy biztos állásod, és ha elérsz egy újabb mentőhelyet, akkor töltsd vissza az előzőt, majd érd el az aktuálisat még egyszer, de most sokkal ügyesebben. Ha pl. egy szörnynél 7 gyógyítót használtál el, akkor próbáld ezt 3-ra lecsökkenteni. Valószínűleg senkinek sem fog minden elsőre sikerülni, de ne csüggedj, az egész csak gyakorlás kérdése. A másik fontos dolog, hogy mindig jól nézz körül! A játékban ugyan megpróbáltam minden lehetséges titkot felfedezni, de azért sosem lehet tudni, hogy hol bújt el pl. egy arany-szkarabeusz, amely elkerülte a figyelmemet.

1. FEJEZET – NINJA ERŐD (AZ ALAPOK ÉS A GYAKORLÓPÁLYA)

A NINJA ÖSVÉNYE

A bevezetőfilm után egy patak mellett találod magad. Hátrafele csak egy szakadék van, ha pedig továbbmész az úton, akkor egy zárt kapuba ütközöl, ezért inkább menj fel az emelkedőn.

A bal analóg karral mozogsz előre/hátra/balra/jobbra lassan, illetve gyorsan, aszerint, hogy mennyire mozdítod el a kart. A jobb ravasszal állíthatod Ryu mögé a kamerát. Továbbá a jobb analóg karral nézhetsz körül, majd a benyomásával abba az irányba állsz be, amerre nézel. A kisebb akadályokat ugord át az A gombbal. Ekkor a sziklafalban landol egy rózsaszín virággal díszített shuriken-hez hasonló dobókés, rajta egy kis cetli. Ilyenekkel gyakran fogsz találkozni, mindig az aktuális teendőt ecsetelik, de sajnos inkább csak a játék elején. Az X-szel olvashatod el őket. Egy magasabb sziklafalhoz érsz. Itt szintén ugorj, de nyomd előre a bal kart a falnak, így felfutsz a falra, majd megkapaszkodsz a peremen. Maradj rajta majd mássz jobbra, ahol már fel tudsz mászni. A patkányoktól ne félj, nem bántanak, legfeljebb te őket. Egyébként kék energiagömböt adnak, de erre még nincs szükséged. Balra újabb dobókés, jobbra pedig egy láda. Az X-szel nyithatod ki, és tiéd is lehet egy életelixír. Ezt majd a menüben kell kiválasztanod, ahova a Start gombbal léphetsz be. Nagyon fontosak, ezért spórolj az életerőddel, és próbálj jó sok gyógyítót gyűjteni. Sajnos ezek fix mértékben gyógyítanak, ezért később, ha nagyobb lesz az életerőd, már kell belőlük legalább kettő-három, ha nagyon lesérültél. Baloldalt megint fuss fel a falon, majd kapaszkodj meg a tetején. Miután felugrottál, gyalogolj fel a kidőlt fa törzsén, a varjakkal pedig szintén ne törődj. Máris rád támad két barna ninja. A bal ravasszal védekezhetsz, és ez nagyon hasznos, hiszen nyomva tartása közben minden oldalról védve vagy. Továbbá a bal karral gördülhetsz bármely irányba. Az X az alapütés, az Y-nal pedig lassabb, de erősebb speciális támadásokat csinálhatsz. (Az X gombbal egyébként alapból harcolni tudsz, de ez az akciógomb is. Ezzel nyithatsz ládákat, ajtókat, vagy vehetsz fel tárgyakat. Ilyenkor megjelenik egy kis „Interact" felirat a jobb alsó sarokban.) A két ninját egyszerűen elintézheted. Védekezve várd meg amíg támadnak, majd támadj vissza mondjuk egy X, X vagy X, X, X kombinációval. A sárga energiagömbjeiket gyűjtsed be. Ezek a karmánkat és a kreditünket növelik. Karmánkat a fehér gombbal, kreditünket pedig a menüben nézhetjük meg, amely majd cuccok vásárlásához kell. Újabb dobókés, amely a falon futás rejtelmeit ecseteli. A következő mélyedést tehát úgy ugord át, hogy nekifutásból ugorj neki a jobb oldali sziklafalnak, tartsd átlósan jobbra a kart, fuss rajta pár métert, majd ugorj vissza (balra) a túlsó peremre. Így olyan helyekre is eljuthatsz, amiket sima távolugrással már nem érnél el. Újabb láda, újabb elixír. A következő kisebb szakadék felett egy faág áll keresztbe. Nekifutásból ugorj neki, majd Ryu automatikusan elkapja és lengedezik rajta. A kellő pillanatban nyomd meg az A-t és ugorj át. Ne félj, nem tudsz leesni, és egyébként sem sérülnél meg, csak újra mászhatnál fel.

Egy járatban találod magad. Ha gondolod, vizsgáld meg a térképet. Ezt a menüben teheted meg, de a fekete gombbal is közvetlenül előhívható. Újabb dobókés, újabb technika. A jobb oldalon lévő perem megint túl magasan van. Fuss neki a bal falnak, de most kétszer nyomd meg az A-t, ezáltal elrugaszkodsz. Ha felértél, három barna ninja fogad. Itt ki is próbálhatod a dobócsillagokat (shuriken). Amíg messze vannak, sorozd meg őket. Nem sokat ér ugyan, de legalább kifogyhatatlan. Egyébként minden lőfegyvert a B gombbal használhatsz. A vázákat törd szét, majd gyűjtsd be a sárga gömböt. Aztán egy újabb ugrótechnikát kell elsajátítanod. A járat végében állj be a két szűk fal közé, majd az előző technikához hasonlóan folyamatosan rugaszkodj el először a bal, majd a jobb faltól, majd bal, jobb stb., míg fel nem érsz a felszínre. Egy kerthelyiségbe kerülsz, ahol két újabb barna ninjával kell elbánnod, majd tovább fel a lépcsőkön. Menj be a szobába és győzd le a három ninját. A vázákban megint csak egy-két sárga energiagömböt találsz, az újabb ládában pedig egy elixírt. Menj tovább a forgóajtón át egy díszes sárga szobába. Ekkor lezáródnak az ajtók, majd legalább hat barna ninja támad rád. A módszer maradjon ugyanaz, tehát védekezz, majd kaszabolj. Próbálkozhatsz az X, Y vagy X, X, Y kombinációkkal is, illetve a menüből még elleshetsz egyéb mozgásokat. Menj ki a folyosóra, majd először fordulj balra. Vizsgáld meg a szamurájpáncélzatot. Hiányzik valami az arcából, a kezében pedig egy kulcsot tart. Vedd fel a két elixírt, majd menj tovább. Újabb három ninja, utána fel a lépcsőn, be az ajtón. Egy dojoba kerülsz, ahol kb. nyolc ninja támad rád. A ládából vedd, és használd is rögtön fel az „Ezer isten életét", mely megtoldja életerőlimitedet. Találsz néhány – Ryu számára – haszontalan kardot is, mögöttük pedig egy kisebb átjárót egy másik terembe. Itt legalább 10 barna, és kb. 5 fehér ninja támad rád. Ezek már keményebbek egy fokkal, és dobócsillagot is dobnak. Végig védekezz, közben gördülj mindig balra-jobbra, egyrészt, hogy jó támadópozícióba kerülj, másrészről, hogy begyűjtsd az energiagömböket (amikhez egy pillanatra el kell engedned a bal ravaszt). A fehér ninja kék gömböket ad, amik az életerődet növelik. Próbálj meg egy gyógyítót sem felhasználni, csak a kék gömböket begyűjteni. Utána ess le a következő átjáró előtti csapóajtón keresztül egy barlangba. A melletted lévő vázák mögött egy ládát találsz, benne egy nagy elixírrel. (Ezt tedd félre, kezdetben még csak a normál elixírt használd, mert a nagy elég ritka, és ha most nem is, de később ha megnő az életerőd, nagyon értékes lesz.) A denevérekre vigyázz, mert sebeznek. Kaszabold le, illetve shurikennel intézd el őket. A barlang kijáratánál két fáklya ég, tőlük balra egy láda, bennük egy „fogsorral". Takarítsd el az útból a fáklyákat, majd menj ki. Ugorj fel a falakon, majd vizsgáld meg az újabb dobókést. Fuss neki a deszkának majd ugorj fel rajta, ahogy a peremen megkapaszkodtál. A ház menti feljárón találkozol két ninjával, majd a padláson vedd ki a ládából az „Újjászületés talizmánját". (Ha elfogy az életerőd, visszaállítja a maximumra. Nagyon ritka, ezért kár lenne a játék elején elpazarolni.) Ess le a lyukon, majd megint a dojoban találod magad. Ballagj vissza a szamuráj páncélhoz, és illeszd bele a „fogsort", majd vedd el a „Bátorság kulcsát". Gyere vissza a dojoba, és menjél át újra a kardok mögötti átjárón, majd megint verd le a kisebb csapatot. Akár el is futhatsz mellettük be az átjárón, de mindenképpen vigyázz, hogy most már ne ess bele a csapóajtóba.

Egyébként ide bármikor visszajöhetsz gyakorolni, illetve kék és sárga gömböket gyűjteni, hiszen az ellenfelek mindig újratermelődnek. Na, már el is jutottál az első mentőhelyre. (Egy oszlopon lebegő kék sárkányfej). Ha mindent jól csináltál, akkor öt elixírrel, egy nagy elixírrel, egy talizmánnal, bőven 2000, esetleg 3500 feletti kredittel, és egy felfejlődött, plusz (mondjuk majdnem) teli életerővel rendelkezel. Ha nem így van, kezdd elölről a pályát, amíg még könnyű. Hidd el, hosszú távon nagyon megéri. Menj tovább fel a lépcsőn, át a másik házba. Közben intézd el a két fehér ninját. Lépj be a házba a kulccsal, majd győzd le a kb. 5-6 fehér ninját. Védekezz, gördülj, közben pedig gyűjtsd be a sárga/kék gömböcskéket. Próbáld meg úgy befejezni a harcot, hogy a kék gömbökkel teljesen feltöltötted életerődet. Ha ez nem sikerült, töltsd be újra a mentett állást. (Sajnos a főmenübe csak akkor tudsz kimenni, ha újraindítod az Xbox-ot, vagy meghalsz. Az utóbbi gyorsabb.) Ha sikerült, még ne menj fel az újabb házban az emeleti szobába, hanem előbb gyere vissza menteni, hogy szabad utad legyen az első főellenséghez.

FŐELLENSÉG: MURAI MESTER

Most már beléphetsz az emeleti szobába, ahol találkozol Murai mesterrel, aki gratulál, hogy idáig eljutottál, majd leteszteli a tudásodat. Mint minden főellenségnek, neki is látható alul az életerőcsíkja, mely bizony szélességében betölti az egész képernyőt. Bár elsőre talán lehetetlennek tűnik legyőzni, Murai messzemenően a játék legkönnyebb főellensége. A mester úgy látszik a nunchakura szakosodott, ebből adódóan közelharcban a legjobb. Állandóan kombózik, néha nekünk ront, és van egy „elkapása" is, miszerint a földre vág, rád lép, és rád üt a nunchakuval. Dobócsillaggal sajnos nem érdemes megdobni, mert azok visszapattannak róla. Helyette inkább próbáld meg kardoddal megsebezni. Maradj végig védekezésben, közben pedig gördülj összevissza. A legjobb, ha megvárod, míg egy pillanatra abbahagyja a kombózást, odagördülsz, megcsapod egy szokásos 3-as, vagy 4-es kombóval, majd hátragördülsz – de végig védekezz! Ha neked ront, de védekezésben vagy, akkor nem tud megsebezni, ilyenkor támadj is rögtön vissza. Ha túl sokáig vagy a közelében, akkor „elkap". Előfordulhat, hogy a közelharcban „összeragadtok". Ilyenkor nyomkodd az X-et, majd ha erősebbnek bizonyultál ellököd, és gyorsan meg tudod kombózni. Optimális esetben 2-3 elixír elegendő, de akár gyógyital nélkül is legyőzhető, csak gyorsaság, ügyesség, vagyis gyakorlás kérdése. Ne pazaroljuk el az újraélesztő talizmánt sem már a játék elején. Életerőd minden főellenség után újratöltődik.

Ahogy Murai életereje a negyedére fogy, abbahagyjátok a harcot, meghajoltok egymás előtt, majd leültök beszélgetni. Apádról, a legendás kardodról, és a gonosz kardról kérdezget, amit a faludban őriznek. Ekkor rohanva belép a terembe egy leányzó, aki közli a mesterrel, hogy megtámadták a Hayabusa falut. (Ha nem tévedek a lilahajú Ayane az a DOA-ból?!)

2. FEJEZET – FALU

A HAYABUSA NINJA FALU

A sarokban törd szét a vázát és vedd fel az elixírt. Utána Murai megtanít neked két technikát.

Az elsőnél nyomva kell tartani az Y-t, és amennyiben lebeg a közelben energiagömb (Essence), azt magadba szívod, és egy hatalmasat tudsz támadni. (Egyébként miután megtámadtál így egy ellenséget, utána gyorsan végre tudsz hajtani akár 5-6-os kombókat is az X-szel. Energiagömb nélkül ez a támadás sokkal gyengébb, de még így is erős, de nem tudsz utána kombózni, és sajnos lassú is.) A második technika pedig a gördülés, de ezt már ismered (remélem). Most gyere vissza oda, ahonnan az egész játékot kezdted,

mert most már be tudsz menni a pataknál lévő kapun, de ne felejts el menteni útközben.

A kapu tárva-nyitva. Vedd fel a kis madárházikóból a tűzvarázslatot. Ha több varázslat van nálad, akkor a menüben (Ninpo) tudod kiválasztani az aktuálisat. Varázsolni pedig az Y+B-vel tudsz. Ez a varázslat rövid ideig tűzzel vesz körül, és akihez közel kerülsz, az csúnyán megég. Menj le a lift-szerű szerkezeten. Egy alagútba kerülsz, de mielőtt kimennél, vedd fel a mögötted lévő ládából az elixírt. A nagyobb mélyedést egy falugrással kell átugrani. A bal oldali sziklafalon fuss. A túloldalt egy láda, és egy „Ördög útjának elixírje". Ahány tüzecske lángol az életerőd alatt, annyiszor tudsz varázsolni. Ez az ördög-elixír pedig feltölt egy tüzecskét. Utána három szamuráj támad rád, de ezek sem nehezek. Próbálj ki néhány új mozdulatot. Például: futás közben X, X, X ... Menj tovább az úton, majd elkezdesz csúszni egy lejtőn. Ha a végén időben ugrasz, akkor elkapod a faágakat és át tudsz lengeni. Az sem baj, ha vízbe esel, csak baloldalt ki kell mászni. A túlparton 4 sima szamuráj és egy varázsló szamuráj vár. Térj ki a varázslövedékei elől, és először őt intézd el, egy kék gömbbel ajándékoz majd meg. Mássz fel az őrtoronyba, egy ládában lesz a helyszín térképe. Menj tovább, majd ugorj a vízbe, és a nagyobb lépcsőfokokon mássz fel. Mielőtt továbbmennél, fordulj meg, hogy megpillants egy titkos ládát, amely a túlparton van egy kisebb beugróban. Ugorj a vízbe, de abban a pillanatban, amikor a víz érintené a lábadat, nyomkodd az A gombot, és told a kart abba az irányba, amerre menni szeretnél. Ezáltal képes vagy a vízfelszínen szökellni, és bejuthatsz a beugróba a ládához. A vízből nem tudnál felkapaszkodni a fatörmelék miatt. Vedd fel a ládából az „Istenek életét". Ezt a menüben aktiválhatod, és kilenc ilyen begyűjtése egy „Ezer isten élete" elixírrel egyenrangú, vagyis növeli az életerő limitedet. Balra láda és elixír, jobbra mentőhely. Meg is érkeztél a faluba. Jobbra az egyik szobornak hiányzik a feje. Ha balra megyünk a házak mögé, megtaláljuk egy társunk holttestét, és a kezében egy elixírt. Menjünk vissza a falu bejáratához. Jobbra az emelkedőn lévő házba nem tudunk bemenni, mert a bejáratot eltorlaszoló követ csak egy erősebb fegyverrel tudjuk majd széttörni. Ha beljebb megyünk a faluba, hat szamuráj támad meg. A végében egy társunk holtteste, jobbra tőle a szobor feje. Vidd vissza a szoborfejet a helyére, cserébe tiéd, egy „Istenek élete". Utána a falu közepén baloldalt találunk beugrót és egy deszkafalat. Ezen felugorhatunk, és bejuthatunk az egyik ház padlásába. Ugorjunk le a lukon és szedjük össze a talált cuccokat, vagyis egy elixírt, és egy ördög-elixírt. Menjünk oda a szoborhoz, amely Muramasa kereskedőt jelképezi. Az Talk menü alatt válthatod majd be a talált arany szkarabeuszokat, a Blacksmithnél kovácsolhatod élesebbre fegyveridet, és az Itemnél vásárolhatsz cuccokat. Most (és még jó sokáig) csak a normál elixír vásárlását tartom gazdaságosnak, amennyiben gyógyitalt szeretnénk. 500-ba kerül, de csak max.10 lehet nálunk. Ördögelixírt se vegyünk, mert drága, és úgyis találunk. Ezenkívül, ha maradt pénzünk, legfeljebb a „Pokol művészete" varázslatot érdemes megvenni, amely egy tűzgömböt lő ki, és később ez tovább fejleszthető. A fabotot felesleges megvenni, nem lesz rá szükség. Kifelé menet vegyük fel a földről az íjat. Kint kb. 7 szamurájjal kell megküzdened, köztük három varázsló van is. Az egyik holttestnél örök mennyiségű nyíl, úgyhogy a céltáblákon ki is próbálhatod az íjat. A menüben válaszd ki, majd a B-vel lőj. Ha nyomva tartod, belsőnézetben is tudsz célozni, és a jobb ravasszal zoomolhatsz. Ha továbbmész, lezárul mögötted az út, és legalább öt szamuráj lovas támad meg. Ne hagyd, hogy eltapossanak, illetve hogy „elkapjanak", mert akkor a lándzsájukkal húznak a földön. Vagy addig kaszabold egyenként mindegyiket, amíg le nem esnek a lovukról, vagy középről lődd őket íjjal. Ilyenkor kb.2 lövés után leesnek, és akkor már könnyen elintézhetőek. Csak vigyázz, mert ők is nyilaznak! Ha sikerrel jártál, szabad lesz az út. Ha átugrasz a farakáson, egy mentőhelyre kerülsz. Jobbra a holttestnél egy nagy életelixír. Balra ha felmész a lépcsőkön, csak különböző szobrokat meg sírköveket találsz. Jobbra indulj el a híd felé, amin ha átmész, lezárul az út, és már találkozol is a második főellenséggel.

FŐELLENSÉG: LOVAS SZAMURÁJ

Egy díszes, piros páncélba öltözött szamuráj érkezik lovon, kezében lándzsával. Harcmodora ugyanaz, mint a korábbi lovasoknak, kivéve, hogy nincsen íja. A probléma az, hogy közben varázslók is támadnak rád. A lovast nyíllal, varázslattal, vagy simán karddal sebezheted meg. Döntsd el, hogy először le akarod e kaszabolni a varázslókat, akikből összesen 10 darab fog megjelenni, vagy nem törődsz velük, és csak a lovast támadod. Az előbbi tovább tart, de az az előnye, hogy a varázslók gyakran kék gömböt adnak, a piros gömbök a varázserődet töltik fel, és miután legyűrted őket, már nagyon könnyű legyőzni a lovast.

Miután győztél, vedd fel a papírrolót és olvasd el. Egy új technikát tanulhatsz, az ellentámadást.

(Miközben védekezel, ha jó időben nyomogatod az X-et, vagy az Y-t, egy erős ellentámadást hajthatsz végre ellenfeleden, amiből akár egy nagyobb kombót is kihozhatsz. És ez biztosan betalál, hiszen támadáskor az ellenfél nem védekezik.) Távozz a hídról és lépj be a kapun. Egy gyönyörű CG animáció következik. Minden lángokban áll. A házak falai sorra dőlnek össze. Ryu egy leányzó segítségére sietne, amikor megjelenik egy arctalan szamuráj, aki épp levágja egy ninja társa fejét. Megpróbál elbánni vele, de az könnyedén legyőzi Ryu-t, aki eszméletét veszti.

3. FEJEZET – LÉGHAJÓ

A BOSSZÚ EGEI

Ryu megtudja Muraitól, hogy az arctalan szamuráj, aki felégette a falut, Doku volt a Vigoor birodalomból. A „Sötét Sárkány Pengét", vagyis azt a legendás sötét kardot akarta megszerezni, amit a Hayabusa faluban őriztek hosszú idők óta. Ryu feljutott egy Vigoorba tartó léghajóra, hogy bosszút állhasson Dokun. A léghajót közben különböző elit katonák, és egy nagy darab szuperharcos szállja meg egy másik kisebb léghajón át. Ment és vedd magadhoz az ördögelixírt. A kinti folyosón négy másik kabinajtót találsz. A középső nagy ajtó még zárva van (ID Card). A tőled jobbra lévő kabinban nincsen semmi. A következőben egy elixírt találsz. Most nézd át a szemben lévő két kabint. A mentőhellyel szembeniben szintén egy elixírt találsz. A másikban pedig a léghajó térképe, de itt már társaságot is kapsz. Egy fehér és egy fekete ninja-katona. A fekete egy fokkal erősebb, szerencsére általában kék gömböt kapsz utána. Ha távol vannak, rád is lőhetnek. A fehér „elkapása" torokelvágás, a feketéé gyomron térdelés. Ezeket próbáld meg elkerülni azzal, hogy sokat gördülsz, és a kellő pillanatban kombózol. De nagyon hasznos itt már az „ellentámadás" is. Ha végeztél, menj a folyosó végébe a duplaajtóhoz, ahol kb. öt ninja-katona vár rád. Amennyiben a fekete sokat védekezne, próbáld meg egy X, X, Y kombóval kizökkenteni az egyensúlyából, majd utána megsorozni. Az egyik elejti a duplaajtó kulcsát. Bent lesz két lefelé vezető csigalépcső. A jobb oldali egy mentőhelyhez vezet két zárt ajtóval (ID Card), a bal oldali pedig egy Muramasa-szoborhoz. Javaslom, ha van már legalább 3000 pénzed, kovácsoltasd élesebbre a kardodat. Vagy vehetsz 1000-ért egy új technikát, az „Izuna Drop"-ot : X, Y, X, X, X, Y. Gyere vissza a csigalépcsőn. A középső dupla ajtó be van zárva a túlsó oldalról. Baloldalt a konyhában egy láda van, benne az „Istenek életével". A jobb oldali ajtón keresztül egy irodaszobába jutsz, ahol ugyan nincsen semmi, de tovább tudsz menni egy ajtón át egy még nagyobb szobába. Ekkor lezárulnak a kijáratok, és négy fehér, plusz egy fekete ninja-katona támad rád. Utána végre tovább mehetsz arra a folyosóra, ahol a duplaajtó belülről le volt zárva, úgy hogy ezt most ki is nyithatod, hogy szabad legyen az átjárás. A folyosó végében lévő ajtó le van zárva, de van egy (a térkép szerint) „déli" oldalon. Az ablakban egy arany szkarabeusz. Ezeket gyűjtsd, mert hasznos cuccokat kaphatsz majd értük. Az íróasztalon egy jegyzet, amiből kiderül, hogy a biztonsági zárak áramhiba esetén deaktiválódnak. Továbbá itt találod Tairon városnak a térképét is. Ezután menj le a lifttel. Egy irányítóterembe érkezel. Fuss a másik lifthez, és menj le. Útközben ugyan lesz egy ajtó, de az zárva van. Lent megint három fehér, végül pedig egy fekete ninja-katona támad meg. A feketénél ott lesz az ID-Card. Menj is be az ott lévő kis szobába, és vedd fel a ládából az „Istenek életét". Gyere vissza a lifttel az irányítóterembe, és menj be az ottani ajtóba, amit most már ki tudsz nyitni. Két fehér ninja-katona. Menj be a következő ajtón, így a jobb oldali csigalépcsőhöz kerülsz, ahol a mentőhely volt két zárt ajtóval. Most már csak a szembelévő ajtót kell kinyitni, de előtte ments. Menj át az átjárón, és egy raktérbe kerülsz. Balra egy világos ládában nyilakat, egy-két faládában pedig, ha szétvered, sárga gömböt találsz. Tekerd le a karral a rámpát. Ekkor négy fehér ninja-katona támad meg. A rámpáról íjjal lődd le a túloldalon mozgolódókat, majd ugorj fel jobboldalt, kapd el a kábelt, és mássz át a túloldalra. Menj körbe, öld meg a fekete ninja-katonát, a ládából vedd fel az elixírt, és ugorj be az „összeragasztott" ablakon át, miután összetörted azt. A gépházban vagy. Mind a három oldalon zúzzál össze mindent, mire áramzavar keletkezik és minden ajtó kinyílik. Most menj vissza oda, ahonnan a pályát kezdted. A mentőhelytől balra ugye volt egy zárt ajtó, ahova most már be tudsz menni az ID Carddal. Ha ügyesen ugrálgatsz, a sok-sok konténer mögött találsz egy ördögelixírt, egy arany szkarabeuszt, és egy „Újjászületés talizmánját". Most ments, és menj be vissza a duplaajtón keresztül a két csigalépcsős terembe. Ott menj be a másik dupla ajtón is, és a folyosó végi ajtón (ami az áramzavar hatására nyílt ki), lépj be. Cikkcakkban gördülj fel a rámpán, majd ha elég közel kerültél, mészárold le a két lövöldöző fehér ninja-katonát. Fordulj meg és ugorj egy szinttel feljebb, ahol két fehér és egy fekete ellenfél vár. Mielőtt továbbmennél, ugorj fel az ott lévő magas konténerre. Van még feljebb egy titkos rámpa, rajta pedig egy arany szkarabeusz. A fenti rámpát következőképpen éred el: állj be a rámpának háttal a ládán. Nyomd a kart a falnak és ugorj, ezáltal elkezdesz futni a falon felfelé, majd nyomd meg még egyszer az ugrásgombot, ekkor hátra rugaszkodsz, és már fent is vagy. Menj tovább. Láda, nagy elixír. A jobb oldali platform segítségével ugorj át a túloldalra, ahol megint két fehér és egy fekete ninja vár. Ha leesnél, egy nagy láda segítségével ugorhatsz vissza. A folyosó végén egy magas láda van. Rugaszkodj el a bal oldali faltól, és máris a tetejére kerülsz. A fenti rámpát pedig ugyanúgy érheted el, mint az előbb a titkosat. Újabb két fehér ninja. A létránál először csinálj egy jobbra-balra-jobbra-balra stb. elrugaszkodást a két szemközti falon, míg el nem érsz egy kis folyosót, ahol húz meg egy kart. Most már felmászhatsz a létrán és kijöhetsz a léghajó tetejére.

FŐELLENSÉG: SZUPER HARCOS

Fent egy nagy dagadt páncélozott harcos vár rád, aki inkább gépnek, mint embernek tűnik. Fegyvere egy elektromos sugárfegyver. Miután feltölti, sorozatban megküld vele legalább 5-6-szor. Szerencsére nem céloz túl jól. Ne maradj túl sokáig a közelében, mert ha elkap, áramot vezet beléd, majd a földre hajít. Meglőni nem érdemes, úgyhogy használd a kardodat. A legjobb taktika, ha nekifutásból csinálsz egy X, X, X kombót és visszaugrasz. A varázslat is sebzi, de nem túlzottan. Nem túl nehéz ellenfél, 1-3 elixír elegendő.

Miután legyőzted, elkezd szikrázni, és áramtúlterhelődés lép fel, amely során mind a kisebb léghajó, mind a nagy, amin utazol, kigyullad, és csúnyán lezuhan.

(Folytatás legközelebb!)

Raj Krisztián

MIAMI

POLICE HQ

A bevezető és a telefonos üzenet után igyekezni kell a Yardra, hiszen hátra van még egy lőgyakorlatod az első éles bevetésed előtt. Állj ki a garázsodból a verdával, és irány a rendőrség. Odabent az ügyeletes tiszt útbaigazít, a bal oldali, majd a jobb oldali ajtó a tiéd. Amikor belépsz, elindul egy számláló is. Erre az egész lövöldözősdire egyébként csak azért van szükség, hogy sikeresen begyakorolhasd az új irányítási rendszert. A piros célpontok a rosszfiúk, a fehérek civilek. Amúgy át is rohanhatsz a pályán, ugyanis nincs teljesítendő kvóta. Ha végeztél, jöhet az első küldetés.

LEAD BACCUS

Riasztás kaptok, egy gyanúsított feltételezhető búvóhelyét sikerült leleplezni, gyorsan a helyszínére kell sietned. Pattanj gyorsan a rendőrség előtt gazdátlanul álldogáló járőrkocsiba, és kezdd el követni a szintén a helyszínre igyekvő rendőrautót. Nem túl nehéz a sarkában maradni, útközben pedig még egy újabb rohamkocsi is csatlakozni fog a díszes kis kompániához, úgyhogy hármasban fogjátok átautókázni a várost. A stréberek akár a szirénát és a megkülönböztető jelzéseket is bekapcsolhatják a rendőrautó tetején. Egyébként itt jegyezném meg, hogy a PS2-es és az X-es változat között van némi különbség: méghozzá az, hogy az AI-ba eltérő útvonalakat programoztak!

THE SIEGE

A kocsiból kiszállva balra kerüld meg a háztömböt, lődd szét az udvarból kitörni készülő két figurát, majd odabent a hordót, és a kocsi mögül tüzelőt is. Ha mind a néggyel végeztél, Baccus kirohan a motelből, bevágódik a piros sportkocsiba és megpróbál lelécelni. Csak halkan jegyzem meg, hogy itt egy kicsit megpróbáltam trükközni, azaz még a negyedik rosszfiú likvidálása előtt odarohantam a piros járgányhoz, és megpróbáltam legalább a kerekeit kilőni, de sajnos nem lehetett. Úgyhogy maradt az üldözés. A tag többféle alternatív útvonalat is ismer, és a szembejövő forgalommal is megpróbál trükközni, de még így sem kell túl nagy tudomány, hogy a nyomában maradj. A fickó végül rajtaveszik Miami forgalmán és mindig egy bizonyos pontot elérve telibe kapja egy civil kocsi, oldalról. A többi már átvezetés. Tanner a fickó után rohan a sikátorba, meg is sebesíti, majd miután kiszedte belőle az információkat véletlenül agyonlövi (tényleg véletlenül!).

ROOFTOP

Ez a küldetés is a saját kis vityillódból indul. Irány a térképen jelölt helyszín. Sietned nem kell, hiszen nem vagy időhöz kötve, szóval mehetsz szabályosan, szabálytalanul, sietve vagy ráérősen is, hiszen még a rendőrök sem akadályoznak útközben. A Hotelbe kintről, a tűzlépcsőn jutsz be, a lépcsőházban menj fel egészen a tetőre, majd ki. Itt lesz négy figura, majd egy szinttel lejjebb újabb három, és a túloldalon megint négy, de ezeknél már gépfegyver lesz. Azért ne aggódj, útközben két helyen is találsz eü csomagot. A túloldalt menj le a parkolóház szintjére a lifttel, és odalent is nyírj ki mindenkit, asszem' öten lesznek. A kis fülkében a kapcsolóval nyisd ki a bejáratot, majd szállj a nyíllal jelzett kocsiba. Vigyázz, mert időközben még két figura érkezik a szemközti lifttel. Amint kihajtasz a mélygarázsból, megpróbálnak megállítani. Mivel a kocsit nem a szomszédba kell leszállítni, és még csak nem is sérülhet, én a következőt csináltam: amint feltűntek a figurák szépen leparkoltam, és kiszálltam, majd gyalogosan agyonlőttem a vezetőt, és az anyósülésen posztoló bunkót is. Innentől kezdve már sima ügy volt leszállítani a V8-ast Lomaznak. És hogy honnan tudtam, ahogy hova kell vinni? Baccus azt is elárulta. Tanner hozzácsapódik a bandához, mint sofőr, igaz, ehhez végig kell néznie egy kivégzést.

IMPRESS LOMAZ

Lomaz a régi kikötőknél vár, úgyhogy használd a kis motorcsónakot, ami a házad mögött parkol. Kövesd a folyót, egészen a megadott pontig. Itt találkozni fogsz Lomazzal, aki kíváncsi a vezetési képességeidre, úgyhogy szállj be vele a kocsiba és kápráztasd el. Ehhez megadott időn belül át kell hajtanod az összes nyíllal jelölt objektumon. Ez egyfajta csöcspont verseny, annyival nehezítve, hogy közben lőnek rád. Nem túl nehéz, kivéve az utolsó célpontot, amihez fel kell ugratni. Ha megvagy Lomaz le lesz nyűgözve, de ennél többet akar látni. Hajts vissza a kikötőbe, és szálljatok át a másik kocsiba. Van egy bár, a Red River, Észak-Downtownban. Lekésték a ma reggeli fizetési határidőt, úgyhogy itt az ideje, hogy egy kicsit meglátogassátok őket. A bárig sima az út, ott viszont Lomaz a kocsiban marad, és beküld, hogy kicsit rendezd át a berendezést. Erre egy perc húsz másodperced lesz, hogy még a rendőrök előtt elhagyhassátok a helyszínt. A bárban a csapossal együtt összesen négyen lesznek, úgyhogy elő az automatával és mészárold le őket, aztán jöhet a berendezés. Lőj mindent, amit csak érsz: zenegép, bárpult, képek a falon asztalok. Amint betelt a középső piros csík nyúlcipő, mert jönnek a zsaruk. Nálam egyébként itt fagyott a legtöbbször ki a játék!

GATOR'S YACHT

Ezúttal Calita hív, hogy egy kicsit leckéztessük meg a Gatort, azaz robbantsuk fel a luxusyachtját. Ehhez először fel kell szednünk a C4-et Stilltsville-ből. A vízre épült faházaknál lesz egy kis lövöldözés, mondjuk kb. tíz figura lesz odakint. Menj be a nyíllal jelölt házba, de óvatosan, mert lesz rögtön két automata fegyveres pali. Itt találod az első C4-et a polcon. A következő szobában lesz az utolsó őr, egy luvnyával, és két adag C4-gyel, ha felvetted irány a Gator yachtja.

A yacht négyszintes, és tele van őrködős bácsikkal. Persze van egy csomó eü csomag is, csak kutass át mindent alaposan. C4-et három különböző helyen kell elhelyezni. Egyet odalent a gépházban, egyet, a „hídon", egyet pedig a tárgyalóban, ez utóbbit érdemes utoljára hagyni, hiszen amint a helyén van mindhárom bomba, mindössze harminc másodperced marad, hogy lelécelj, és végignézd a robbanást.

TRAPPED

Mivel a rendőrök sem tudják, hogy Tanner a jófiúk csapatában játszik, egy parkolóházi megfigyelés során kiszúrják, és üldözőbe veszik az egész bagázst. Szépen vissza kell hát szállítani mindenkit a „főhadiszállásra". Ehhez először ki kell jutni az épületből, végigtörve az egész plázát, miközben gyalogos rendőrök tüzelnek ránk. Odakint aztán le kell rázni az üldöző járőrkocsikat, de ez nem vészes. Ha valaki túlságosan is ránk tapadna, azt a legegyszerűbb magunkkal vinni egészen a kijelölt pontig, majd ott kiszállni és agyonlőni. Calitáék kiszállnak, de mi még nem pihenhetünk meg, el kell tüntetni a bizonyítékként szolgáló kocsit. Ehhez a megadott pontra kell autókáznunk, majd az ott található ugratón át a vízbe hajtanunk a járgánnyal. Arra kell csak ügyelnünk, hogy odafelé le ne amortizáljuk a járgányt, mert akkor buktuk a küldetést.

DODGE ISLAND

Ezúttal magát Gatort kell meglátogatunk Dodge Islandon. Van nála egy kocsi, amire szükségünk van, úgyhogy Calita megdob minket a pénzzel, a többit ránk bízza. Először tehát hajtsunk a szigetre, ahol a figura már vár ránk, az emberei át is engednek minket a kapun. Mielőtt bemennénk a tag irodájába, mindenképp vegyük fel az őr mellől a fegyvert és az eü csomagot (ha szükségünk van rá). Gator csak megjátssza magát, és amikor átadtuk neki a lóvét, megpróbálja átverni a fejünket, és megtartani a lóvét, plusz a verdát is. Jobb, ha menekülőre fogjuk a dolgot, be a sportkocsiba, és ugrassunk át az ablakon a túloldalra. Ha elég gyorsak vagyunk még a lezuhanó konténer alatt is átérhetünk. Ha nem, akkor egy kicsit kerülnünk kell. Egyébként is csak egyfelé mehetünk, igaz az út tele lesz fegyveres őrökkel. Mire elérjük az első autós figurákat, már vagy a fél szigetet ki fogjuk irtani. Itt mindenképp üljünk be a kocsiba, és próbáljunk meg kitörni a szigetről az autóval. Útközben furgonok próbálják elállni az utunkat, lőnek ránk stb., de ha elég gyorsan vagyunk, még az utolsó kijáratot lezáró dömpert is megelőzhetjük. Ha ez sikerült, irány a híd, amit időközben megpróbálnak felhúzni, hogy csapdába essünk. Ha egy gyors járgánnyal vagyunk, csutka gázzal átugrathatunk a túloldalra – volt már régebben is egy hasonló küldetés, asszem' a Driver 2-ben. Ha azonban nem sikerül kijutnunk a teherautó miatt, csapdába esünk. Ilyenkor legcélravezetőbb, hogy visszabattyogjunk, és beszálljunk a másik billencses kocsiba, mivel azzal nekihajtva arrébb tessékelhetjük az útból a dögöt. A dömperrel viszont már ne próbálkozzunk az ugratással, hanem keressünk alternatív útvonalat, mondjuk egy hajót, amivel elhagyhatjuk a szigetet.

RETRIBUTION

Calita egy cseppet ideges Gatorra, mivel az rendesen átkúrta a fejét. A kocsik annyira már nem is számítanak, inkább a fejét akarja, úgyhogy te és Lomaz Dodge Islandra hajtotok, és bevárjátok, amíg Gator elhagyja a szigetet. Te vezetsz, Lomaz pedig lő. Először a kísérő kocsit kell leszedni, majd lehet hajtani Gator után, akit már nem kell lőni, mivel úgy vettem észre, hogy sérthetetlen a kocsija. Több útvonalon is megpróbál menekülni, de végül mindig egy kikötő melletti kis raktárnál köt ki, ahol már várnak az emberei. Itt lesz egy kis lövöldözés, de ami nagyon lényeges, hogy, amikor megjelenik Gator életerőcsíkja, nagyon igyekezz, futás ki a stégre (két őr!), és pattanj te is a motorcsónakba, különben a figura lelécel. Egy kis üldözés után célba értek, néhány vízre épült faházhoz. Itt messziről szedd le a kinti őröket, majd a nyíllal jelölt házba törj be. Itt is lesz vagy öt őr, elég szemét módon támadnak le. A folyosó túloldalán az ajtó mögött két testőr vár majd, szedd le őket oldalról. Innen már látnod kell a Gator fejét, aki odalent a stégen posztol. Szedd le, és már mehetünk is Nizzába.

NIZZA

WELCOME TO NICE

Calitával kellene találkoznunk, de útközben bajba kerül, úgyhogy igencsak rá kell lépnünk a gázra, hogy még életben találjuk. Itt le kell szedni először az őt támadó négy figurát, majd egy kis ideig gyalog kell haladnunk és fedeznünk őt a tömegesen ránk támadó tagoktól. A téren aztán felszed minket egy furgon, és folytatódik tovább a menekülés, csak ezúttal egy kicsit eltérőbb formában. Kivételesen ugyanis nem vezetni, hanem lőni fogunk. Az üldözőinket belső nézetből, a furgon rakteréből fogjuk látni, és amíg vé-

gigszáguldunk a városon, nekünk kell távol tartani az üldöző kocsikat. Legyünk precízek (a kényes részeknél pirosra vált a célkereszt), mivel a furgonnak elég kevés az energiája. Párszor újra kell majd kezdened a pályát, az biztos.

SMASH & RUN

Ez egy elég jópofa küldetés. Három luxusjárgányt kell elkötnünk, majd menet közben a kamionra beparkolnunk velük, mielőtt az visszaérne a főhadiszállásunkra. Motorral kezdünk, és ne is váltsunk autóra, mivel itt nagyon fontos a gyorsaság! Lépj a gázra, át a hídon, és keresd meg az első kocsit, ami egy mélygarázsban pihen. Ha elég gyors vagy, nagyjából a kiállásnál fogod elcsípni a kamiont, és csak be kell parkolnod a raktérbe. Szerezz gyorsan egy újabb motort, vagy egy gyors kocsit, és előzd meg a kamiont. A következő kocsi egy villa garázsában pihen. Pont annyi időd lesz, hogy a háztömb sarkában csatlakozz a kamionhoz, majd ezt a kocsit is tűntesd el a raktérben. Most jön a neheze, ha ugyanis nincs elég időd, és nem állsz elég jól, nagyon vissza kell menned a harmadik kocsiért, ami egy autószalonban van. Kb. akkor vagy jó, ha még több mint egy mérföld messze van a bázistól a kamcsi. Így pont a nagy „S" kanyarú szerpentinnél fogod utolérni, ahol könnyen beparkolhatsz a harmadik kocsival is (van még mindig 0,6 mérföld!). Mission Completed. Két dolgot tudok csak nehezményezni ennél a feladatnál: az első, hogy nagyon ki kell centizni, hogy be tudj állni a raktérbe, a másik, hogy néha túl hülyén dobnak ki a kamionból, és a közeledben sincs járgány. Azért zsír kis küldetés.

18-WHEELER

Ennek a pályának egy kicsit A Szállító filingje van. Egy konténert kell elhappolni egy szigorúan őrzött raktárból, amiben valaki lapul, és leszállítani a dokkokhoz. Első dolgod legyen, hogy a helyszínre siess. Nagy tudást nem igényel, hogy odatalálj, lévén, hogy senki nem zavar az éjszakai kocsikázásban Mivel a terület igencsak jól őrzött és lezárt is, először is be kell jutnod valahogy. Erre több alternatíva is a rendelkezésedre áll: egyrészt be is ugrathatsz, de amire a készítők gondoltak az a csatorna, aminek a bejárata a raktár bejáratától balra a tengernél a sziklafalban nyílik (egyébként úszva máshol is bejuthatsz még). Itt aztán első körben agyon kell lőnöd mindenkit, majd felmászva a darura ki kell bányásznod alulról a kék konténert, és az üresen álló vontatóra kell pakolnod. Amikor ez megtörténik, kinyílik az egyik raktár kapuja is, ahonnan emeld el a kamiont, farolj a vontatóhoz, és már kezdődhet is a menekülés. Mivel a tizennyolc kerekűvel nagyon körülményes a haladás, javaslom a széles utakat, kevés kanyarral. Útközben persze kíséretet is kapsz, sőt több helyen le is zárják előtted a rendőrök az utat, de ezzel a gépszörnnyel nem lesz nehéz rendet tenni közöttük. Utána már csak a dokkokhoz kell levarázsolnod a járgányt, és jöhet a következő küldetés.

HIJACK

Az egyik helyi banda megszerzett egy kocsit, amire nekünk is szükségünk van. Úgyhogy nincs mese, meg is szerezzük tőlük. Ahhoz, hogy rátaláljunk a rejtekhelyükre, követni kell a teherautót, csakhogy az első kanyar után lezárják előttünk az utat. Itt most két lehetőségünk van. A készítők azt szerették volna, ha végigmegyünk a kanyargós kis úton, és utolérjük a teherautót a sztrádán, de mivel kaki a kódolás, ha szerencséd van simán el tudsz menni az utat eltorlaszoló kocsi mellett is! Sok dolgod sajnos most sem lesz, kövesd a kocsit a banda főhadiszállásáig, majd irts ki mindenkit – vigyázz, lesz egy őr a toronyban is! Utána nyisd ki a teherautó rakterét és állj be a sportjárgánnyal a raktérbe. Erre azért van szükség, mert útban a bázisodra igencsak meg akarnak majd fogni, a kocsi pedig nem sérülhet. Ha a célhelyszínig nem tudod lerázni az üldözőidet, egyszerűen csak szállj ki és lődd agyon őket.

ARMS DEAL

A helyi bandafőnök, Fabbiane elég dühös, amiért lenyúltuk a kocsit, így aztán kinyírja Zeego-t, akitől elvileg fegyvereket szerettünk volna vásárolni. Először is hajtsunk a helyszínre, ami persze csapda, és egy rakás helyi bandatag fogad minket, akiket mészároljunk le, majd pattanjunk a kis teherautóba, aminek a rakterében ott lapul egy jó nagy adag robbanószer. Volt már ilyen küldetés az előző Driver játékokban is. Menekülnünk kell, de ha a láda hátul túl nagy ütéseket kap, velünk együtt felrobban. Mivel a küldetés mindkét része időre megy, csak akkor szálljunk ki a kisteherből lelövöldözni az üldözőket, ha durva biztosak vagyunk, hogy még le tudjuk szállítani a bombát Fabianne villájához.

BROOP TRAP

Fabianne válaszként egy bombát helyez el a kocsinkban, ami akkor aktiválódik, ha tartósan 50 mérföld alá esik a sebességünk – a'la Féktelenül. A sebességhatár egyébként nem vészes, mert ha elég profi driveres vagy, akkor simán meg tudod úgy csinálni, hogy soha ne essen 50 alá a sebesség, mivel az össze kanyart a találkozó pontig be lehet venni 51-55 mph/órával. Egyébként ajánlom a többsávos utakat, majd a part menti széles sztrádát, mivel ott könnyű előzni, és enyhék a kanyarok. A tengerparton aztán a kis nyitott furgon mellé kell beállnunk, de pontosan úgy, hogy a rakrészénél legyen Lomaz, aki így átugrik (L1), nekünk azonban még le kell szállítanunk a száguldó bombát, méghozzá Fabiennek. Nem túl nehéz feladat, hiszen itt van a közelben a raktár, ami egyben a célpont is – csak arra figyeljünk, hogy pont időben ki tudjunk ugrani a kocsiból!

CALITA IN TROUBLE

Ez talán Nizza egyetlen nehéznek mondható küldetése. Calitát elkapják Fabianne villájában, ahonnan egy kocsit akart meglovasítani, és már úton a kivégzőosztag is. Előbb kell odaérnünk, mint ők. Egyébként megpróbálhatjuk a bandát útközben elintézni, de ez nekem sosem sikerült, úgyhogy maradtam a B tervnél, azaz, hogy előbb érjek oda, mint ők. A villánál lesz egy kis tűzharc az őrökkel, majd ha az utolsóval is végeztünk Fabianne megpróbál lelécelni. Ez a játék második legkeményebb üldözős része. Hatalmas filingje van az éjszakai Nizzának, amin végigszáguldva kell megállítanunk a helyi bandafőnököt, aki szinte hibátlanul vezet. Ha azonban rátagadunk, mint egy pitpull, egy idő után hibázik, és megállásra kényszeríthetjük, hogy aztán agyonlőjük. Zsír kis pálya!

RESCUE DUBOIS

Itt az ideje, hogy megmentsük szerencsétlen Dubois-t, akit egy étteremben tartanak fogva. Az étterem nincs túl messze, viszont annál több fegyveres tag védi. Miután kipucoltuk az összes helyiséget, a maradék rosszfiú menekülőre fogják a dolgot, és megpróbálna Dubois-val együtt lelécelni. Ez megint egy olyan üldözős pálya, ahol vezetned, és lőnöd is kell. Az, hogy mennyi ideig fog ez tartani, csak rajtad áll, ugyani ha a kocsinak leszedted az energiáját, megáll és a testőrök (a játék hívja így őket!) kiszállnak. Már csak végezned kell velük, és Dubois biztonságban van!

HAUNTED

Dubois-val először is a laptopért kellene mennetek, amiben fontos adatok lapulnak. Könnyű: csak végig kell hajókázni a folyón, egészen a dokkig. Ott aztán elszabadul a pokol, megjelenik Jericho, felfedi a kilétedet, megölik Dubois-t, még jó, hogy Tannernek sikerül lelépnie, de zsákutcába kerül. Mivel nincs sok időd, hiszen Jericho-ék hamar kivágják magukat, első dolgod legyen bevágódni a targonca volánja mögé és felemelni egy ládát (óvatosan), ezt szállítsd a fal mellé, oda, ahol hiányzik a karzat egy része. Ha megvagy, fel a létrán, majd a ládáról ugorj át a túloldalra. Ott találsz fegyvereket és eü csomagot is. Odakint nyírd ki a négy őrt, majd a következő két kocsival érkező négyet is. Be a kocsiba, törj ki az útzáron keresztül, majd irány a jelzett pont, ami egy kisebb spirál alakú útvesztő közepe! Itt jó sok őr lesz, plusz egy helyen gyalogolnod is kell, de aztán lehet megint kocsit szerezni. A helyet nagyon őrzik, nem is nagyon érdemes a főbejáratot erőltetni, mivel a kocsik miatt ott úgysem tudsz bejutni. Viszont van kicsit előrébb egy mellékút, azon be tudsz jutni. Itt már csak mindenkit agyon kell lőni, kivéve a kék célkereszttel jelölt figurát.

ISZTAMBUL

SURVEILLANCE

A kocsik tehát megérkeztek Isztambulba, de Lomaz nem bízik Jerichoban, aki viszont tudja, hogy itt van a Bagman, de azt nem, hogy Tanner is. A küldetés első része elég primitív, hiszen csak követni kell Jericho-t, aki szinte csak egyenesen megy – csak figyeljétek a csíkot. Amikor megálltunk, nem követhetjük a főbejáraton be az épületbe, hanem keresnünk kell egy másik utat, ami rögtön az épület mögött a túlsó sarkon találsz. Itt most lopakodnod kell, tehát mindenképp a hangtompítós fegyvert válaszd ki. A háttal álló őrt lődd agyon. Irány az emelet, itt is lesz még két őr. Utána a beomlott padlónál is egy, ahol egyébként le kell esned, hogy kihallgathasd Jericho-ékat. A jelenet elég hülyén ér véget, majd visszakapod az irányítást. Most ki kell jutnod az épületből, amiben rengeteg őr lesz. Ki az ajtón, fel a lépcsőkön (eü csomag), majd ki a tetőre, de csak óvatosan, mert annyian vannak, mint a törökök. :) Át a következő tetőre, majd az azutánira, és az építkezésnél le az utca szintre, egy rakás őr közepette. Onnan viszont már csak vissza kell autókáznod a hotelhez (alig lehet ellenséges gépkocsiba botlani), úgyhogy ez is egy nagyon gyenge és rövid kis küldetés volt.

TANNER ESCAPES

Megérkezik Isztambulba a francia rendőrség is, és minket gyanúsítanak a nizzai gyilkossággal. Menekülnünk kell az isztanbuli yardról, mivel az ujjlenyomatok szerint mi öltük meg Dubois-t. Szerencsére itt már jelen van régi pajtásunk Jones is, aki segít a menekülésben. Ez a pálya hasonló a nizzai üldözéshez, megint mi leszünk a hátsó tüzérség, csak most rendőrautók fognak üldözni, és inkább a gránátvető használatát ajánlom. Kicsit nehezebb, mint az előző ilyen pálya, de semmivel sem hosszabb az üldözés.

ANOTHER LEAD

Ha jól emlékszem ezen a pályán egy helyi fegyverkereskedőt kell elkapnunk. Üldözd addig a fickót, amíg le nem parkol, és be nem szalad egy török „plázába", ez kb. másfél percet jelent. Itt aztán a bazárok között lesz egy hatalmas nagy tűzharc, rengeteg ellenféllel, beugróval, elágazással, de szerencsére eü csomaggal is, majd a végén megtalálod a keresett gringót, aki elárulja, hol találjuk Lomazt.

ALLEWAY

A nagy találkozásra a stadion mellett kerül sor, de Calita megsejt valamit és lelécel.
Ugyanígy tesz Bagman is, akit mint Jones veszel üldözőbe. A pali elég jól nyomja, de azért a sarkában lehet maradni. Több útvonalat is ismer, de végül mindig egy szűk kis utcában köt ki. Tűz alá vesznek, úgyhogy kénytelenek vagyunk berohanni az egyik épületbe, ami szintén tele lesz ellenfelekkel. A karzaton kint vigyázz, mert mögötted is lesz egy őr, ott, ahol hiányos a fal. Helyiségről-helyiségre tisztítsd meg a terepet, innen már nincs messze a vége!

THE CHASE

Így a vége előtt elérkeztünk a Driv3r egyetlen nehéz pályájához. Ha ezt nem kezdtem legalább húszszor újra, akkor egyszer sem. Megint Tannert irányítjuk, akivel ezúttal a stadiontól angolosan távozó Calitát kell elkapni. A csaj irdatlan jól vezet, nem hibázik, és mindig határon autózik. Ennek a pályának több sarkalatos pontja is van, ahol el lehet cseszni. Az első ilyen rögtön az elején az első kereszteződés, ahol, ha rosszul jön ki a keresztező forgalom, már cseszheted is. A hosszú egyenesen aztán meg lehet érkezni mögé, mert a te kocsid végsebessége nagyobb, mint az övéé. A második pont a jobb kanyar, ahol, ha rosszul méred fel a féktávot meglép, és szintén fújhatod. A harmadik, következő szakasz, amikor a nyomornegyed szűk utcáin kell követned, amolyan rally stílusban (farolgatva). Utána viszont jön egy könnyebb rész a főúton, a végén egy enyhe jobb kanyarral, majd egy újabb egyenes szakasz, és végül egy park, ahol rövidíteni tudsz, de vigyázz a fákra. Akármilyen jó vagy, a végén a csaj előbb éri el a hidat, amit épp felnyitnak, és lelécel. Keresned kell egy másik utat át a túloldalra, méghozzá nagyon gyorsan. A bátrabbak megpróbálhatják úszva is, de én inkább a motorcsónakot ajánlom. A túlparton azonban Calita meglép egy crossmotorral, úgyhogy az üldözés folytatódik, csak most már két keréken! Szerencsére ez már egy jóval rövidebb szakasz, enyhe kanyarokkal, csak a végén, a két szűk kapunál kell vigyázni, meg a parkban egy fordulónál. A második kapunál aztán mindenképp el fogod kapni – már ha eljutsz odáig.

BOMB TRUCK

Az elfogott Calita énekel, mint a kismadár, így aztán megkezdődhet a megfigyelés, ami sikerrel is jár: megjelenik Jericho és Bagman is a pénzzel, de Jericho kivégzi, és megpróbál lelécelni a teherautóval. Az utolsó előtti kis pálya mindössze egy szösszenet a végkifejlet előtt. Egyébként sem lehetne két és fél percnél hosszabb, mivel ennyi az időlimit, ami alatt taccsra kell tennünk a teherautót – de azt azért igazán megoldhatták volna, hogy legalább három sarokig tartson ki az energiája. (Merthogy én kb. a második saroknál szoktam végezni.) Nem is igényel nagy tudományt, csak maradjunk szorosan a fenekében, akkor nem tud eltalálni minket a kihajigált robbanó hordókkal. Ezután viszont felgyorsulnak az események.

CHASE THE TRAIN

A kocsiban nem Jericho, csak az egyik csicskása ült. Kettéváltok, a fekete Vaubannal együtt Bagman után veti magát után, te pedig a vonat után, amin Jericho utazik. A vonatot hamar utolérheted, hiába lőnek rád az utolsó kocsiból, majd a bal oldalán meg is előzheted, jóval az első híd előtt, ha padlóig nyomod. A végén szintén egy hídra kell előbb érned, mint a vonat, és jöhet az utolsó felvonás.

CHASE JERICHO

Ez már a végjátszma: futás Jericho után. A környék pedig inkább hasonlít egy háborús övezetre, mintsem csendes külvárosra, mindenfelé rendőrök és gengszterek. Itt vannak Jones-ék is. Lőj agyon mindenkit (de azért maradjanak életben Jonesék!) és érd utol a mellékutcában Jericho-t, akit a szemetes konténer fedezékéből egyszerűen leszedhetsz. Vége, csapó, ennyi!
Tanner az utolsó pillanatban elgyengül, és ez az életébe kerül – hacsak a Driver 4 készítői másként nem gondolják.

EXTRÁK

Ha lenyomtad a játékot és végigvártad a stáblistát is, egy érdekes feliratra lehetsz figyelmes: keresd a rejtett kocsikat és szereplőket a városokban. Nem mondom, hogy hatalmas ötlet, de legalább van némi plusz feladatunk. Kocsit én ez idáig egyet találtam: a targoncát a kikötőben. A figurák keresése közben viszont kellemes meglepetés ért: Timmy Vermicellit (aki egy kis névváltoztatáson esett át) kell levadászni mind a három városban. A pasast városonként tíz helyen kell agyonlőni – felismerni könnyű, hiszen mindig abban a rikító csicsás ingben grasszál, egy automatával, és amint meglátjuk, tüzelni kell. Az előfordulási helyeit most direkt nem írom le mind, hiszen nem nehéz becserkészni (Nizzában például a stég végén, a világítótoronyban van, Miamiban a stadionban barikádozta el magát egy felborított italautomata mögé, Isztambulban pedig többek között a diszkó „irodájában" is megtalálhatjuk). Ha egy városban mind a tíz helyen likvidáltuk, fegyvereket, lőszereket nyithatunk meg.
(Egyébként meg a diszkóról jutott eszembe: először nappal vetődtem el arra, és nem lepődtem meg, hogy tök üres volt a szórakozóhely. Legközelebb viszont direkt éjjel mentem, de akkor is ugyanaz a látvány fogadott: üres táncparkett, pultos nélküli bár. Ezt egy GTA-ban biztos, nem hagyták volna ennyiben a készítők. Na, az ilyen dolgok miatt nem lehet a Driver 3 az új király.)

Csipi M Lee
csipimlee@freemail.hu

FULL SPECTRUM WARRIOR (XBOX) SEGÍTSÉGEK

HASZNOS TUDNIVALÓK

Egységeink mozgatásának alapja a narancssárga, négy karikából álló kurzor, amit a bal karral lehet a terepen ide-oda csúsztatni. A négy karika a négy katona helyét jelöli. Közülük a citromsárga a Team Leader, vagyis a csapatfőnök pozícióját mutatja. A kurzorral alapvetően négyféleképpen tudunk helyezkedni: nyílt terepen V-alakban, fal mellett libasorban, sarkon libasorban, illetve objektum mögött a dobókocka négy pöttyének alakjában. Hogy épp milyen formációt fog fölvenni csapatunk, a kurzor karikáinak rendeződéséből előre látjuk. Ha egy adott hely fedezéket is nyújt, azt a képernyő jobb alsó négyzetében megjelenő, sematikus sarok vagy objektum ikon adja tudtunkra. Kis gyakorlással nagyon rá lehet érezni a helyezkedésre. A kurzor kiválóan tapad a falakhoz, és szinte magától ajánlja fel a lehetséges fedezékeket, szóval nem kell a helyezkedés pontosságával bíbelődni. További pozitívum, hogy kurzorunk átlátszik a tereptárgyakon, így alakulatunkat könnyedén tudjuk akár az objektumok takarásban lévő oldalára is pozícionálni.

Házak sarkaihoz való beálláskor fontos, hogy a Team Leader (citromsárga karika) kerüljön a sarokra, különben a csapat nem tudja hatékonyan biztosítani a sarok túloldalát. A helyes beállítást jelzi a jobbra alul megjelenő, sárga *sarok* ikon is.

Saját katonáinkhoz hasonlóan az ellenfél fölött is egy szürke pajzs jelzi, ha fedezékben van. Fehér nyilat látunk a pajzson, mikor ő is, mi is egyszerre vagyunk fedezékben. Ilyenkor az egymásra való lövöldözés hasztalan, csak a lőszert fogyasztja, más taktikához kell folyamodni. Fennmaradó lőszerkészletünket egyébként százalékos arányban balra alul, a fegyver képe mellett látjuk. 50% alatt már érdemes alaposan megfontolni, belemenjünk-e végeláthatatlan tűzharcokba. Pálya végén a muníció magától visszatöltődik.

A képernyő bal alsó részében látható kereszt a D-Pad gombjait jelöli, itt válthatunk X nyomva tartása után a gránátok között, illetve alaphelyzetből csapatunk tagjai közt (nem mintha szükség lenne rá). A rövidítések jelentései a következők: TL – Team Leader, R – Rifleman, G – Grenadier, AR – Automatic Rifleman.

Helyváltoztatás közben is *biztosíthatunk* egy kijelölt zónát. Ehhez előbb bal karral határozzuk meg a helyet, ahova menni szeretnénk, majd nyomjuk le *hosszan* az A-gombot. Utána bal karral mutassunk rá a biztosítani kívánt zónára, majd ismét A-gomb, és katonáink már mennek is, puskájukat a megfelelő irányba készenlétben tartva.

Ügyeljünk a mentési pontokra! Ez mindig egy sárga kör a földön, felette szárnyas, katonai embléma lebeg. Egyik csapattal álljunk a kör közepébe, másikkal a közelébe.

ALAP GOMBKIOSZTÁS

L – zoom
R – a katonák által be nem látott tér szürkére vált
Bal kar – kurzor mozgatása, benyomva forgatni lehet a kurzort
Jobb kar – kamera, megnyomva az adott irányba fordulnak a katonák
D-Pad – katona választása
A – végrehajtás, akció
X – tűzszektor kijelölése, hosszan nyomva gránát
Y – csapatváltás (hosszan nyomva Charlie team)
B – kiadott parancs visszavonása, illetve azonnali fedezék keresése
Fekete gomb – GPS
Fehér gomb – rádió

TŰZPARANCSOK

- Egyszerű tűzparancs kiadása: X, utána bal karral kijelölni a tűz alá vett zónát, végül A-gomb.
- Kézgránát dobása: X hosszan, D-Pad balra (ha nem ez van alapból kiválasztva), röppálya ívének és irányának megadása bal karral, majd A-gomb.
- M203 aknavető használata: X hosszan, D-Pad le (ha nem ez van alapból kiválasztva), irány megadása (esetleg zoom használatával, mert itt kivételesen számít a célzás), majd A-gomb.
- Füstgránát használata: X hosszan, D-Pad jobbra (ha nem ez van alapból kiválasztva), röppálya ívének megadása, majd A-gomb

GPS DISPLAY JELZÉSEI

- Kék háromszög fehér körrel – soron következő checkpoint
- Nagy, zöld, átlátszó háromszög – mutatja, melyik irányban állunk éppen
- Narancssárga háromszög A, illetve B jelzéssel – Alpha és Bravo team
- Sárga pötty – elsősegély hely

AZ „ARMY VERSION" GOMBKIOSZTÁSA

L – kurzor resetelése
R – zoom
Bal kar – kurzor mozgatása
Jobb kar – kamera mozgatása
D-Pad – emberek közti váltás egyenként mozgatásukhoz
A – végrehajtás, akció
X – kiadott parancs visszavonása
Y – célkereszt
B – csapatváltás
Fekete gomb – SL mozgatása
Fehér gomb – info képernyő

Stiletto

GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

(Cathfaern tesó kérésére a legtöbb angol tárgyat, pályanevet, menüpontot és egyebet ezúttal nem fordítottuk magyarra, reméljük így is mindenki eligazodik a kódok között, és így több is fért a rovatba.)

CT SPECIAL FORCES 3

Az alábbi pályakódokat, ha jól emlékszem a "Password" menüben kell beadni:

A "Level 1-2" pálya kódja: "3426"
A "Level 2-1" pálya kódja: "4805"
A "Level 2-2" pálya kódja: "4032"
A "Level 2-3" pálya kódja: "0371"
A "Level 2-4" pálya kódja: "8703"
A "Level 3-1" pálya kódja: "2184"
A "Level 3-2" pálya kódja: "5698"
A "Level 3-3" pálya kódja: "6487"
A "Level 3-4" pálya kódja: "5843"
A "Level 3-5" pálya kódja: "2701"
A "Level 3-6" pálya kódja: "0389"
A "Level 3-7" pálya kódja: "9182"
A "Level 4-1" pálya kódja: "5037"
A "Level 4-2" pálya kódja: "5689"
A "Level 4-3" pálya kódja: "3492"
A "Level 4-4" pálya kódja: "7681"
A "Level 4-5" pálya kódja: "0359"
A "Level 5-1" pálya kódja: "2058"
A "Level 5-2" pálya kódja: "5913"
A "Level 5-3" pálya kódja: "9748"

SERIOUS SAM ADVANCE

Az alábbi pályakódokat, ha jól emlékszem a "Password" menüben kell beadni:

Az "Amon Thule - Subterranean Palace of the Pharaos" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "HEXMODE"
Az "Amon Thule - Subterranean Palace of the Pharaos" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "WOLF"
Az "Amon Thule - Subterranean Palace of the Pharaos" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "OPEE"
A "Baths of Diocletian" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "NEED"
A "Baths of Diocletian" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "LIMO"
A "Baths of Diocletian" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "OWL"
A "Ceasar's Palace" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "WAFTY"
A "Ceasar's Palace" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "MOCKNEY"
A "Ceasar's Palace" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "MOOPAY"
A "Gladiator Training School" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "COINAGE"
A "Gladiator Training School" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "MADEUP"
A "Gladiator Training School" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "FRYUP"
A "Praetorian Fort" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "NORTHERN"
A "Praetorian Fort" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "MIRROR"
A "Praetorian Fort" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "FILLY"
A "Pyramid Entrance Maze" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "BADDUN"
A "Pyramid Entrance Maze" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "CHIPPER"
A "Pyramid Entrance Maze" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "BETTERER"
A "Slave Compound" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "BOBBINS"
A "Slave Compound" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "FORREST"
A "Slave Compound" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "PILCH"
A "Slave Quarters" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "TOAST"
A "Slave Quarters" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "BEAK"
A "Slave Quarters" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "BEVIL"
A "The Forum of Mars" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "GAMES"
A "The Forum of Mars" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "FOZZER"
A "The Forum of Mars" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "DUCKAROO"
A "The Temple of Herkat Lower" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "MNIP"
A "The Temple of Herkat Lower" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "TITHES"
A "The Temple of Herkat Lower" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "KIPPAGE"
A "Tomb of Ramses" pálya "Easy" nehézségi fokozatú kódja: "MEGAMUNT"
A "Tomb of Ramses" pálya "Hard" nehézségi fokozatú kódja: "EYE"
A "Tomb of Ramses" pálya "Normal" nehézségi fokozatú kódja: "HORSE"

VAN HELSING

Az alábbi pályakódokat, ha jól emlékszem a "Password" menüben kell beadni:

A "St. Peter's Basilica" pálya kódja: "2S5 M12 111"
A "Traveling by Train" pálya kódja: "3M9 M1* 111"
A "Vaseria Village" pálya kódja: "4$@ M8! 311"
A "Valken the Werewolf" pálya kódja: "5W! M8@ 411"
Az "On the Trail of the Werewolf" pálya kódja: "6*M MBV 411"
A "Dracula's Children" pálya kódja: "7NP M6H 7C1"
Az "Escape from Castle" pálya kódja: "8JT 5@C DC1"
A "Carriage Battle" pálya kódja: "9@W MJB GC1"
A "Dracula's Castle" pálya kódja: "B*W MJK GC1"
A "Dracula Final" pálya kódja: "C13 NJ* GC1"
Az "Ending Credits" kódja: "DT3 6LW GC1"

GAMECUBE ÉS PLAYSTATION 2 MULTI KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Az alábbi kódok többségét a játék mindkét verziójánál megtaláltam, így valószínűleg az összes működik mindkét gépen, persze erre nincs garancia, a megnyitható extra pályákat egyébként a "Level Select" képernyőről elérhető "The Lost Levels" menüből lehet kiválasztani a megnyitásuk után:

Minden fegyver megszerzése: Gyűjts be 32 aranyat
Az isten mód aktiválása: Gyűjts be 41 aranyat
Az örök lőszer aktiválása: Gyűjts be 34 aranyat
A galéria megnyitása: Gyűjts be 31 aranyat

Az "Ancient Rome - Addressing the Senate" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 9 aranyat
Az "Ancient Rome - Caesar's Sanctum" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 12 aranyat
Az "Ancient Rome - Praetorian Camp" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 3 aranyat
Az "Ancient Rome - The Forum of Trajan" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 7 aranyat
Az "Ancient Rome - The Forum Romanum" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 5 aranyat
A "Feudal China - The Gate of Supreme Harmony" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 18 aranyat
A "Feudal China - The Silk Road" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 15 aranyat
A "Legendary Atlantis - The Corridors of Power" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 26 aranyat
A "Legendary Atlantis - The Geothermal Tunnels" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 24 aranyat
A "Legendary Atlantis - The Steam Tower" extra pálya megnyitása: Gyűjts be 22 aranyat

PLAYSTATION 2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ALIAS

A pályaválasztó menü megnyitása:
Pörgesd ki egyszer a játékot, majd a "New Game" képernyőn nyomd le egyszerre az L1 és R1 gombokat.

DRIV3R

Minden fegyver megszerzése:
Add be az R1, L2, Négyzet, Kör, R1, R2 és L2 gombkombinációt a főmenüben, hangot fogsz hallani, ha a bevitel sikeres volt.

A láthatatlanság bekapcsolása, legalábbis a zsaruk nem fognak látni:
Add be a Kör, Kör, L1, L2, R1, R2 és Négyzet gombkombinációt a főmenüben, hangot fogsz hallani, ha a bevitel sikeres volt.

A sérthetetlenség bekapcsolása, ami "Story" játékmódban nem működik:
Add be a Négyzet, Négyzet, L1, R1, L2, R2 és R2 gombkombinációt a főmenüben, hangot fogsz hallani, ha a bevitel sikeres volt.

Minden küldetés megnyitása:
Add be az L1, R1, L1, L2, Négyzet, Négyzet és Kör gombkombinációt a főmenüben, hangot fogsz hallani, ha a bevitel sikeres volt.

Minden járgány megnyitása:
Add be az L1, L1, Négyzet, Kör, L1, R1 és Kör gombkombinációt a főmenüben, hangot fogsz hallani, ha a bevitel sikeres volt.

A törökországi Isztambul megnyitása:
Teljesítsd az "Undercover" játékmódot.

HITMAN: CONTRACTS

Az aktuális küldetés azonnali teljesítése "Silent Assassin" osztályzattal, csalással:
A játékban add be az R2, L2, Fel, Le, X, L3, Kör, X, Kör és X (az L3 természetesen a bal analóg kar felülről benyomva, ha valaki nem tudná) gombkombinációt.

A küldetésválasztó menü megnyitása:
A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Kör, Balra, Fel, Jobbra, L2 és R2 gombkombinációt.

Az alábbi, bal oldalon felsorolt rejtett fegyverek elnyeréséhez a jobb oldalon felsorolt küldetéseket kell teljesíteni a felsorolt osztályzatokkal, állítólag ezeket a csalásokat ki is lehet cselezni a fenti csalással:

Az "AK 74 Silenced Assault Rifle" fegyver megnyitása: Teljesítsd a "Mission 9" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "CZ 2000 Dual Pistols" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 1" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "GK 17 Dual Pistols" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 10" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
Az "M4 Carbine Silenced Assault Rifle" fegyver megnyitása: Teljesítsd a "Mission 6" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "Magnum 500 Dual Pistols" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 4" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "Micro Uzi Dual Submachine Guns" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 2" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 11" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
Az "MP5 Silenced Submachine Gun" fegyver megnyitása: Teljesítsd a "Mission 8" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "PGM Silenced Sniper Rifle" fegyver megnyitása: Teljesítsd a "Mission 12" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "Sawed-Off Shotgun Dual" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 5" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
Az "SG220 .S Dual Pistols" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 7" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal
A "Silverballer Silenced Dual Pistols" fegyverpáros megnyitása: Teljesítsd a "Mission 3" küldetést "Silent Assassin" osztályzattal

HYPER STREET FIGHTER II: THE ANNIVERSARY EDITION

"Akuma" megnyitása:
A karakterválasztó képernyőn válaszd ki a "Super-T" harci stílust, majd állj rá "Ryu"-ra 5-7 másodpercre, majd gyorsan mozgasd a keretet jobbra, és állj rá "T. Hawk"-ra szintén 5-7 másodpercre, majd mozgasd a keretet balra, és állj rá "Guile"-ra 5-7 másodpercre, majd mozgasd a keretet lefele és jobbra, és állj rá "Cammy"-re 5-7 másodpercre, végül mozgasd a keretet jobbra és fel, és állj rá "Ryu"-ra ismét 5-7 másodpercre. Ha ezzel megvagy, nyomj Startot, majd nagyon-nagyon gyorsan, pár ezredmásodperccel utána nyomd meg a PPP gombot is, és így megnyílik "Akuma".

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

"Jacques" "Special Costume" nevű speciális ruhájának megszerzése:
Teljesítsd a játékot úgy, hogy "Jacques"-kal magasabb pontszámot érsz el, mint "Samanosuke"-vel.

"Jacques" "Special Costume" nevű speciális ruhájának megszerzése alternatív módon:
Teljesítsd a játékot úgy, hogy "Samanosuke"-vel az ő "Special Costume #1" nevű speciális ruháját viseled, lásd ennek megnyitását lejjebb.

"Samanosuke" "Special Costume #1" nevű speciális ruhájának megszerzése:
Teljesítsd a játékot úgy, hogy "Samanosuke"-vel magasabb pontszámot érsz el, mint "Jacques"-kal.

"Samanosuke" "Special Costume #1" nevű speciális ruhájának megszerzése alternatív módon:
Teljesítsd a játékot úgy, hogy "Jacques"-kal az ő "Special Costume" nevű speciális ruháját viseled, lásd ennek megnyitását feljebb.

"Michelle" "Secret Costume" nevű speciális ruhájának megszerzése:
Teljesítsd a játékot legalább egyszer "Onimusha", azaz legjobb osztályzattal.

A "Panda Costume" nevű speciális ruha megszerzése:
Teljesítsd a játék "Secret Training Mode" játékmódját, ennek megnyitását lásd lejjebb.

"Samanosuke" "Special Costume #2" nevű speciális ruhájának megszerzése:
Legyen egy "Onimusha Buraiden" állás a kártyádon, ez az "Onimusha Blade Warriors" japán címe, lehet, hogy működik a játék európai és amerikai verziójának lementett állásával is a dolog, de lehet, hogy nem.

A játék "Easy Mode" nehézségi fokozatának megnyitása:
Halj meg kétszer a játék "Normal Mode" nehézségi fokozatában, és megnyílik, sőt a játék azt is felajánlja ekkor, hogy az aktuális játékot átváltja könnyebb nehézségi fokozatba.

A játék "Hard Mode" nehézségi fokozatának megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Normal Mode" nehézségi fokozaton legalább egyszer.

A játék "Issen Mode" nehézségi fokozatának megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Hard Mode" nehézségi fokozaton legalább egyszer.

A játék "Oni Hard Mode" nehézségi fokozatának megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Issen Mode" nehézségi fokozaton legalább egyszer.

A játék "Ultimate Mode" nehézségi fokozatának megnyitása:
Pörgesd ki a játék "Shooting" mini-játékát legalább egyszer.

Az első "Onimusha" játék három csúcs kardjának megnyitása:

Teljesítsd egyszer a játékot úgy, hogy megszerezd a három kulcsfontosságú tárgyat az "Underwater Temple" és a "Mont St. Michel" pályák "Phantom Realms" bonusz pályáiról, majd kezdj új játékot, és "Samanosuke" jelenbeli kezdőhelyszínén megtalálod a titkos kardokat.

A valódi megnyerés megnyitása:
Szerezz meg minden "Haori"-t "Ako"-tól.

A "Heihachi Buraiden" mini-játék megnyitása:
Pörgesd ki a játékot egyszer, bármilyen nehézségi fokozaton.

A "Puzzle" mini-játék megnyitása:
Pörgesd ki a játékot egyszer "Normal" nehézségi fokozaton (bár lehet, hogy más nehézségi fokozaton is működik, és az eredeti leírás a normális játékkal a főjátékra célzott, nem a nehézségi fokozatra), és közben az összes logikai feladványt is teljesítsd.

A "Secret Training Mode" mini-játék megnyitása:
Pörgesd ki a játékot egyszer bármilyen nehézségi fokozaton, és közben az összes alap gyakorló küldetést is teljesítsd, tehát a "Normal Training Mode"-ot, a következő játék során lesz elérhető a "Secret Training Mode" mini-játék.

A "Shooting" mini-játék megnyitása:
Pörgesd ki a játékot egyszer "Normal" nehézségi fokozaton.

Az osztályzatod mellé a "Bravery" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot úgy, hogy közben egyszer sem mentesz állást.

Az osztályzatod mellé a "Critical" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot úgy, hogy közben az ellenségeid legalább 40 százalékát "Critical" támadással ölöd meg.

Az osztályzatod mellé a "Defense" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot úgy, hogy közben 5120-nál kevesebb sérülést gyűjtesz be.

Az osztályzatod mellé az "Explorer" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot úgy, hogy közben megtalálod és kinyitod mind a 23 "Tengu" kincses ládát.

Az osztályzatod mellé az "Offense" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot úgy, hogy közben 3000, vagy annál is több ellenfelet ölsz meg.

Az osztályzatod mellé az "Speed" címet is megszerezheted az alábbi módon:
Pörgesd ki a játékot 5 óra alatt, vagy azon belül.

Gyorsabb energiatöltés:
Ha van olyan ruhád, aminek viselésekor "Ako" körülötted pörgéssel tölti az energiádat, a folyamatot kicsit meggyorsíthatod, ha te is forgatod a jobb analóg kart körbe-körbe, mindegy, hogy milyen irányba.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

"Alyssa" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Alyssa"-val, és szerezz 500 pontot.

"Cindy" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Cindy"-vel, és szerezz 500 pontot.

"David" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "David"-del, és szerezz 500 pontot.

"George" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "George"-dzsal, és szerezz 500 pontot.

"Jim" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Jim"-mel, és szerezz 500 pontot.

"Kevin" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Kevin"-nel, és szerezz 500 pontot.

"Mark" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Mark"-kal, és szerezz 500 pontot.

"Yoko" karakter kollázsának megnyitása:
Nyomj le három szabadon választott pályát "Yoko"-val, és szerezz 500 pontot.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

A "Crystal Sword" fegyver megnyitása:
A játék közben húzd Lefelé, és tartsd Lehúzva a Bal Analóg Kart, e mellé told Felfelé, és tartsd Feltolva a Jobb Analóg Kart is, és ezek mellé add be az X, Kör, Négyzet és Háromszög gombkombinációt is.

A "Flame Blade" fegyver megnyitása:
A játék közben told Felfelé, és tartsd Feltolva a Bal Analóg Kart, e mellé húzd Lefelé, és tartsd Lehúzva a Jobb Analóg Kart is, és ezek mellé add be a Négyzet, X, Kör és Háromszög gombkombinációt is.

A "Health Meter" csík újratöltése:
A játék közben húzd Balra, és tartsd Balra húzva a Bal Analóg Kart, e mellé húzd Jobbra, és tartsd Jobbra húzva a Jobb Analóg Kart is, és ezek mellé add be az X, Háromszög, Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet és Kör gombkombinációt is.

A "Zen Meter" csík maximálisra növelése és egyben újratöltése:
A játék közben húzd Balra, és tartsd Balra húzva a Bal Analóg Kart, e mellé húzd Jobbra, és tartsd Jobbra húzva a Jobb Analóg Kart is, és ezek mellé add be a Kör, X, Négyzet és Háromszög gombkombinációt is.

A hátterek elnyerése, megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Normal Mode" nehézségi fokozaton.

A modellek elnyerése, megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Hard Mode" nehézségi fokozaton.

A vázlatrajzok elnyerése, megnyitása:
Pörgesd ki a játékot "Easy Mode" nehézségi fokozaton.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Az 1-es számú kártya megnyitása mind a 16 játékos számára:
Nyerd meg a "Challenger" vagy a "Professional" játékmódot.

A "Grand Slam" kártyák megnyitása:
Teljesítsd az évet "Pro Tour" játékmódban.

A rejtett kameranézetek megnyitása (sajnos valószínűleg nem a női öltözőbe rejtették ezeket a kamerákat):
Teljesítsd az évet "Pro Tour" játékmódban.

A 3-as számú kártya megnyitása:
Nyomd le a "PRO" játékosokat a "Pro Tour" játékmódban.

Az 5-ös számú kinézet (valószínűleg ruhatár) megnyitása:
Nyerd meg a "Challenger" vagy a "Professional" játékmódot minden választható játékossal.

"Cassandra Alexandra" karakter megnyitása:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy női játékossal "Pro" nehézségi szinten.

"Heihachi Mishima" karakter megnyitása:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy férfi játékossal "Challenger" nehézségi szinten.

"Ling Xiaoyu" karakter megnyitása:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy női játékossal "Challenger" nehézségi szinten.

"Noszály Sándor" karakter megnyitása:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot "Pikachu"-val "Fucking Hard" nehézségi szinten. - Hahaha, bedőltél!

"Raphael Sorel" karakter megnyitása:
Fejezd be az "Arcade" játékmódot egy férfi játékossal "Pro" nehézségi szinten.

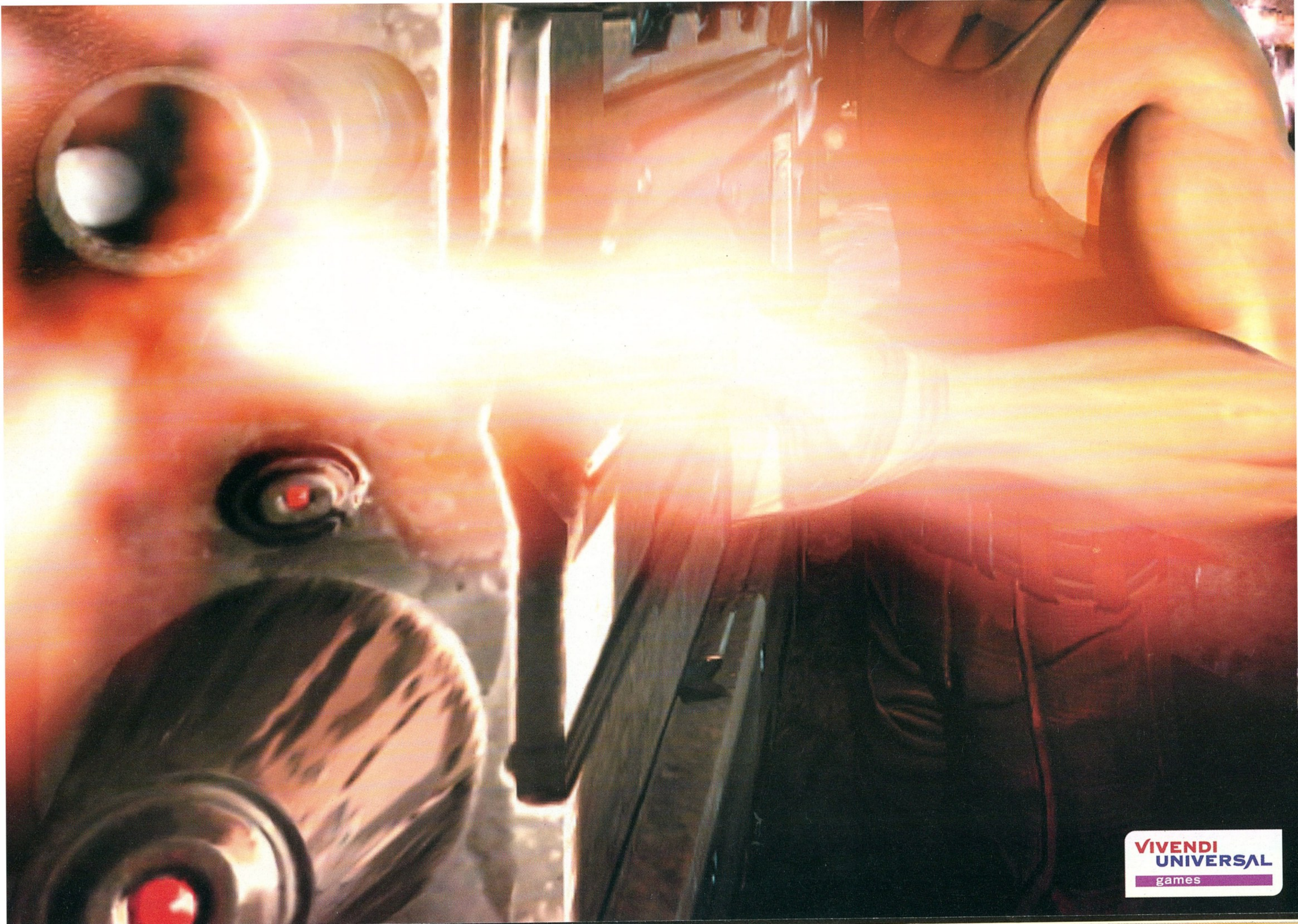
PLAYSTATION 2 ÉS XBOX MULTI KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

NBA BALLERS

Az alábbi kódokat a "Phrase-ology" képernyőn kell beadni, természetesen a bal oldalon felsorolt dolgokat a jobb oldalon sorakozó kódszavak nyitják meg, gondom az alternatív kinézeteket PS2-n menüből választhatjuk, X-en azonban a játék kezdete előtti képernyőn be kell adni az Y, B, B, X, X, X és Fel gombkombinációt az alternatív kinézet kiválasztásához:

"Allan Houston" alternatív kinézetének megnyitása: "KNICKER BOCKER PLEASE"
"Allen Iverson" alternatív kinézetének megnyitása: "KILLER CROSSOVER"
"Allen Iverson" lemezstúdiójának megnyitása: "THE ANSWER"
"Alonzo Mourning" alternatív kinézetének megnyitása: "ZO"
"Amare Stoudamire" alternatív kinézetének megnyitása: "RISING SUN"
"Antoine Walker" alternatív kinézetének megnyitása: "BALL HAWK"
"Baron Davis" alternatív kinézetének megnyitása: "STYLIN' & PROFILIN'"
"Ben Wallace" alternatív kinézetének megnyitása: "RADIO CONTROLLED CARS"
"Bill Russell" alternatív kinézetének megnyitása: "CELTICS DYNASTY"
"Bill Walton" alternatív kinézetének megnyitása: "TOWERS OF POWER"
"Carmelo Anthony" alternatív kinézetének megnyitása: "NEW TO THE GAME"
"Chris Webber" alternatív kinézetének megnyitása: "24 SECONDS"
"Clyde Drexler" alternatív kinézetének megnyitása: "CLYDE THE GLIDE"
"Dajuan Wagner" alternatív kinézetének megnyitása: "NBA HANGTIME"
"Darko Milicic" alternatív kinézetének megnyitása: "NBA FASTBREAK"
"Darryl Dawkin" alternatív kinézetének megnyitása: "RIM WRECKER"
"Dikembe Mutumno" alternatív kinézetének megnyitása: "IN THE PAINT"
"Dominique Wilkin" alternatív kinézetének megnyitása: "DUNK FEST"
"Eddie Jones" alternatív kinézetének megnyitása: "BALLER UPRISING"
"Elton Brand" alternatív kinézetének megnyitása: "REBOUND"
"George Gervin" alternatív kinézetének megnyitása: "THE ICEMAN COMETH"
"Isiah Thomas" alternatív kinézetének megnyitása: "TRUE BALLER"
"Jalen Rose" alternatív kinézetének megnyitása: "BRING IT"
"Jason Kidd" alternatív kinézetének megnyitása: "PASS THE ROCK"
"Jason Terry" alternatív kinézetének megnyitása: "BALL ABOVE ALL"
"Jason Williams" alternatív kinézetének megnyitása: "GIVE AND GO"
"Jerry Stackhouse" alternatív kinézetének megnyitása: "STOP DROP AND ROLL"
"John Stockton" alternatív kinézetének megnyitása: "COURT VISION"
"Julius Irving" alternatív kinézetének megnyitása: "ONE ON ONE"
"Karl Malone" alternatív kinézetének megnyitása: "SPECIAL DELIVERY"
"Kenyon Martin" alternatív kinézetének megnyitása: "TO THE HOLE"
"Kevin Garnett" alternatív kinézetének megnyitása: "BOSS HOSS"
"Kevin McHale" alternatív kinézetének megnyitása: "HOLLA BACK"
"Kobe Bryant" alternatív kinézetének megnyitása: "JAPANESE STEAK"
"Kobe Bryant" olasz otthonának megnyitása: "EURO CRIB"
"Larry Bird" alternatív kinézetének megnyitása: "HOOSIER"
"Latrell Spreewell" alternatív kinézetének megnyitása: "SPREE"
"LeBron James" alternatív kinézetének megnyitása: "KING JAMES"
"Magic Johnson" alternatív kinézetének megnyitása: "LAKER LEGENDS"
"Manu Ginobili" alternatív kinézetének megnyitása: "MANU"
"Michael Finley" alternatív kinézetének megnyitása: "STUDENT OF THE GAME"
"Mike Bibby" alternatív kinézetének megnyitása: "DREAMS & SCHEMES"
"Moses Malone" alternatív kinézetének megnyitása: "LOST FREESTYLE FILES"
"Nate 'Tiny' Archibald" alternatív kinézetének megnyitása: "NATE THE SKATE"
"Nene" alternatív kinézetének megnyitása: "RAGS TO RICHES"
"Oscar Robertson" alternatív kinézetének megnyitása: "AINT NO THING"
"Pau Gasol" alternatív kinézetének megnyitása: "POW POW POW"
"Paul Pierce" alternatív kinézetének megnyitása: "CELTICS SUPREME"
"Pistol Pete" alternatív kinézetének megnyitása: "PISTOL PETE"
"Rashard Lewis" alternatív kinézetének megnyitása: "FAST FORWARD"
"Rasheed Wallace" alternatív kinézetének megnyitása: "BRING DOWN THE HOUSE"
"Ray Allen" alternatív kinézetének megnyitása: "ALL STAR"
"Reggie Miller" alternatív kinézetének megnyitása: "FROM DOWNTOWN"
"Richard Hamilton" alternatív kinézetének megnyitása: "RIP"
"Robert Parish" alternatív kinézetének megnyitása: "THE CHIEF"
"Scottie Pippen" alternatív kinézetének megnyitása: "PLAYMAKER"
"Scottie Pippen" jachtjának megnyitása: "NICE YACHT"
"Shaquille O'Neal" alternatív kinézetének megnyitása: "DIESEL RULES THE PAINT"
"Shawn Marion" alternatív kinézetének megnyitása: "MAKE YOUR MARK"
"Stephon Marbury" alternatív kinézetének megnyitása: "PLATINUM PLAYA"
"Steve Francis" alternatív kinézetének megnyitása: "ANKLE BREAKER"
"Steve Francis" másik alternatív kinézetének megnyitása: "RISING STAR"
"Steve Nash" alternatív kinézetének megnyitása: "HAIR CANADA"
"Tim Duncan" alternatív kinézetének megnyitása: "MAKE IT TAKE IT"
"Tony Parker" alternatív kinézetének megnyitása: "RUN AND SHOOT"
"Tracy McGrady" alternatív kinézetének megnyitása: "LIVING LIKE A BALLER"
"Karl Malone" ágyának megnyitása: "ICE HOUSE"
"Wally Szcerbiak" alternatív kinézetének megnyitása: "WORLD"
"Walt Frazier" alternatív kinézetének megnyitása: "PENETRATE AND PERPETRATE"
"Wes Unseld" alternatív kinézetének megnyitása: "OLD SCHOOL"
"Willis Reed" alternatív kinézetének megnyitása: "HALL OF FAME"
"Wilt Chaimberland" alternatív kinézetének megnyitása: "WILT THE STILT"
"Yao Ming" alternatív kinézetének megnyitása: "CENTER OF ATTENTION"
"Yao Ming" iskolás alternatív kinézetének megnyitása: "PREP SCHOOL"
Az 1-es számú speciális mozi megnyitása: "JUICE HOUSE"
A 2-es számú speciális mozi megnyitása: "NBA SHOWTIME"
A 3-as számú speciális mozi megnyitása: "NBA BALLERS RULES"
A 4-es számú speciális mozi megnyitása: "HATCHET MAN"
Az 5-ös számú speciális mozi megnyitása: "SLAM IT"
Az 1-es számú speciális cipő megnyitása: "DUB DEUCE"
A 2-es számú speciális cipő megnyitása: "COLD STREAK"
A 3-as számú speciális cipő megnyitása: "LOST YA SHOES"
Minden titkos játékos és minden alternatív kinézet megnyitása: "NBA BALLERS TRUE PLAYA"


576 KONZOL
ATARI


VIVENDI
UNIVERSAL
games

Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük az itt látható régi kiadású Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: 369-26-86 MARTIN





Ribbit King

A nyúlon túl

Ha egy játék kezdőképernyőjéről a Kuri Kuri Mix karakterei jutnak az eszembe, akkor az vagy egy nagyon rossz, vagy pedig egy nagyon jó kis cucc előjele lehet. Sőt, a képhez kellőképpen minimalista és idióta zene is társult, ezért elkezdtem szépen lelkesedni, remélve, hogy nem fogok nagyot csalódni, és a stílus nem egy kezelhetetlen gyerekeskedést takar, hanem egy szórakoztató és játszható valamit. A **Ribbit King** amúgy először Gamecube-ra jelent meg, amin tudvalevőleg pár tényleg komoly alkotáson kívül nem sok érdemleges stuff van közkézen, de a sima átírás mellett a PS2 tulajok most kaptak még extra előhozható karaktert is.

A Ribbit – mint gondolom sejtitek – a rabbit, vagyis nyúl szócska kissé elferdített változata, mivel főhősünk is ilyesforma egyén, és a Scooter névre hallgat. Viszont nyúlföldén, a Hippitron bolygón nagy baj közeleg, az energiaforrások kifogyóban vannak, és az egyetlen út a megmentéshez az, ha megnyeri a híres Super Ribbitnite-t, és ő lesz az új Frolf bajnok. Hogy mi az a frolf? Nos, ez egy újabb elferdítés, és a frog és golf szavak összevonásából készült. Ez ugyebár békagolfot vagy golfbékát jelent, de itt a jópofa gülü szemű hidegvérűnek eléggé hálátlan szerep jutott, mivel ő maga lesz a labda, amit lehetőleg maximum négy lövéssel kell a lyukba juttatni. Mielőtt állatbarát olvasóim megrettennének, és lelki szemeik előtt már felsejlenek az ütővel megcsapott, vért és belsőségeket fröcsögő, szanaszét robbantó békulák, megnyugtatásul közlöm, hogy a béka reptetésnek sokkal humánusabb módját találták ki a készítők. Ugyanis az egy ugrató-félén ücsörög, és mi csupán ezt hozzuk működésbe úgy, hogy ráütünk egy nagyot, mire a béka megkezdi dicső szárnyalását és a pontok begyűjtését. A békázást űzhetjük a fent felvázolt, világmegmentő Story módban, vagy pedig a sima frolfozást jelentő VS-ben is, ahol egyedül vagy legfeljebb négy nyúlbarátunk bevonásával törhetünk a győzelemre.







Itt kétféle szabály szerint játszhatunk. A Stroke-ban az nyer, akinek több pontja van a négy lyukas győzelmeket követő számlálásban, a Match Play-ben pedig az a nyerő, aki több lyukat üt.



Karaktert is választhatunk, de természetesen csak a már megnyertek közül, illetve alapesetben Scooter, Pickwick nevű uzsonnás kosara, Pan-Pan a pandamedve, vagy a bíró frolfkirály fekete csiga képében sportolhatunk egyet, és négy békatípus közül válogathatunk.

A kezelés igazán egyszerű. A béka röppályáját a színes szivárványvonal jelzi, aminek a magasságát a fel és le iránygombokkal tudjuk szabályozni, a célpontot pedig a bal joystickkel helyezzük el. Sőt, csavarni is lehet a békát, amit a jobb és bal irányokkal tehetünk meg, így kikerülve mondjuk egy fát, ami pont az utunkban áll. A terep áttanulmányozásához a Körrel válthatunk a magassági kamerára, imigyen jobban felmérve a pályát a hatékonyabb békázás érdekében. Ha a célkeresztünket elhelyeztük, akkor pedig az X-re előjön a lövés erősséget szimbolizáló csík, amin a mozgó nyilat ugyancsak X-szel megállítva dobbantunk a békánknak, ami akkor fog pont a kijelölt helyre érkezni, ha a legfelső részben sikerül ezt megtennünk.



Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű! Az első, amit figyelembe kell vennünk, hogy a labdánk csúszik a domboldalon és a jégen, valamint életszerűen pattog, vagyis a béka földet érés után még ugrik egyet. Ez kellemetlen lehet akkor, ha éppen valami csapdába ugrik bele, vagy olyan helyre, ami jó messzire viszi a céltól. Nem túl jó például a kígyó vagy az üregi szörny (egy nagy száj a földben, fogakkal), mert ezek bizony bekapják a békánkat, és csak a jobb joy intenzív rángatásával tudjuk kiszabadítani az éhes lények karmaiból. Egy másik fajta akadálynál pedig az X gombot kell lenyomni jó ütemben, három fehér lámpa kigyulladása után, mintha a negyediket gyújtanánk meg. Ilyesmi történt akkor is, mikor meg akartam nézni, hogy mit csinál a pályámon az a jópofa rózsaszín elefánt. A békám nekirepült, majd le a földre, az ormányos pedig mellső lábait felemelve dobbantott a földön mérgesen. A másik időzített menekülésem pedig egy pöffeteg gomba pöfékelése elől volt, amire szintén kíváncsiságból küldtem a légyevőmet.

Apropó legyek! Mármint nem én akarok apropó lenni, hanem a labdánk megeszi a közelben repdeső bogarakat is, amik egyrészt életerőt biztosítanak neki, ha az ezt jelző pulzálás a béka ikon körül nem zöld, másrészt pedig imigyen feltöltekezve valamivel messzebb is tud ugrani, ha kéken villognak a körök az ikon körül. Etetni mi is tudjuk, mivel igen sokféle békamódosító vásárolható, illetve nyerhető, ha kérdőjeles körbe sikerül beugratnunk őt. Van itt mindenféle, erő növelő, láván átkelési képességet biztosító kaja, stb., csupán a kosarunk helylimitje és a borsos ár fog vissza minket a doppingoltatásban. Kosarunk menüjét amúgy a Négyzet gombbal érjük el, és itt tudunk békát is cserélni, de csak a megkezdett kör elején.

Az emlegetett kígyó egyébként az úgynevezett Gimmickek csoportjába tartozik, de azon belül a gonosz oldalt képviseli. A Gimmickek legfőbb tulajdonsága azonban az, hogy bonusz pontokat érnek, amik természetesen a végső győzelemben sokat számítanak (pláne, hogy elnyerjük az ellenfél pontjait is egyes esetekben). A kígyó is ilyen, mert sikeres szabaduláskor pontot ad, illetve sikertelennél elvesz a már meglévőből. De szerencsére nem minden Gimmick gonosz, mert vannak, amik csupán pontokat adnak ha eltaláljuk őket, vagy a valahogy rákerül ugráló labdánk. Itt van pl. a pókháló, ami nem csak bonusz pontot jelent, hanem odébb is dobja ugróasztalként a békát, célszerűen egy másik pókhálóra vagy egyéb pontot jelentő cuccra, ugyanis ilyenkor bonusz kombóként dupla vagy tripla pontértéket jelentenek! A legáltalánosabb pontozó cucc a számokkal jelölt lebegő szappanbuborék, de még a vízen átúszáskor is kapunk egy két pontocskát tempónként, sőt később céltáblára is ugrathatunk, amik természetesen manőverünket az elért kör pontszámaival jutalmazzák.



Ezek hát a frolf szabályai, kissé egyszerűek, de a game nem is a nagyoknak vagy a Resident Evil célközönségének készült, és az ára is visszafogott, ha jól olvastam. A kezelés nem ördöngösség, és a nyerésért sem fogunk nagyon megküzdeni, illetve lehet, hogy egy 9 éves majd máshogy látja a kondíciókat.

A grafika elég egyszerű, szép színes, néha berángatós, vagyis semmi extra. Ribbetopia zöld füves parkjai a kék vizekkel és erdei állataival, a jégvilág Frosticle, ahol egy hatalmas Jeti vár minket a bunkójával, ugródeszkaként pedig jégbe fagyott kiselefántok szolgálnak, vagy a Lavatron vöröses barnás árnyalatokban játszó vulkánjai és lávafolyói tetszeni fognak a gyerekeknek (összesen öt világ van). Esetleg partikon (mint az elhíresült, botrányos karaoke performancéba torkolló Kopa-span bulin) próbálkozhatnak vele egy kis paprikapálinka elfogyasztása után a nagyobbak is, de nem ők a megcélzott játékos réteg, és végső pontot is gyermeki énemre hallgatva adtam erre a békás stuffra.

Dzson Frog

MARTIN BELESZÓL!

A játékot nem próbáltam ki, mert elég lassan haladtam a Riddick cikkemmel. Az értékelőjét viszont vizsgálgattam egy ideig. Pont az említett tesztem miatt. Így, a leírtak alapján én talán gyengébbre vettem volna a dolgokat. Szerintem Magyarországon senki sem vesz meg egy ilyen stuffot. De kutya tudja...



RIBBIT KING

BANDAI

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (14KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ aranyos, gyerekes, humoros
✕ egy kis grafikai tuning ráfért volna még

5 pont

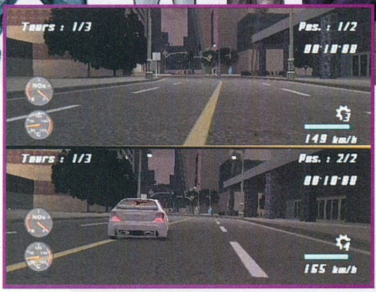
NEM MIND ARANY, AMI RENDERWARE!

A *Renderware* fejlesztői csomagról nem kell ismertetőt írnom, hiszen mindenki látta már a Burnout 2 című csodát, illetve a hamarosan gépünkbe tolható harmadik rész képein is benedveztük a bugyinkat elégszer. Sajnos azonban a játékkészítők nem mindig képesek kihasználni az adott fejlesztői környezet erejét, sőt, magának a gépnek a tudását sem tudják felbecsülni, és képesek kiadni néha olyan bélsár munkákat a kezeik közül, hogy iszonyat. És ezek a kóderek sírtak, hogy bonyolult nekik a PS2 kódolása? Az Xbox viszont egyszerűbben programozható, grafikailag valamivel erősebb hardver, könnyebb is kihozni belőle jó gfx-et (2 évvel a PS2 után jött ki, ne feledjük), mégsem látok olyan sok 8-9-10-es pontszámot a játék értékelőikben. Szóval, minek ezeknek a kontároknak nextgen konzol? Sajnos teljesen eluralkodott konzolos fejlesztők körében is az a PC „programozói" nézet, hogy nem a kód sz*r, hanem a géped lassú. Kényelmes hozzáállás. Csak éppen amíg a PC-s butagyerekekkel meg lehet vetetni fél évente ilyen dumával az 50 ezer forintos grafikus kártyákat, egy konzolon 4-5 év az élettartam.

Na, most jól kidühöngtem magam, és már gondolhatjátok is, hogy ez a tuningolós autóversenyes játék nem nyerte el túlzottan a megbecsülésemet. Már Martinnak is mondtam, mikor megnéztük a HQ-n, hogy ez egy híg, barna színű végbéltermék, és én nem adnék neki fél oldalnál többet. Na jó, ez kissé erős túlzás, de a fent emlegetett Burnout 2 mellett kb. PS1 színvonalat képvisel, csak nagyfelbontású textúrákkal. A játék elején azért megcsillogtatják a megvásárolt licenceket, pl. a Kenwood és Yokohama cégekét, de a főképernyőn már egy deformált fejű, renderelt csaj állóképe fogad, vagyis a maradék pénzből még rendes 3D grafikusra sem futotta nekik. Versenyezni és tuningolni háromféle lehetőségünk adódik, egy Quick Race forma instant futamon, ahol ketten is küzdhetünk egymással a haverral (hogy ki meddig bírja ezt az igénytelen grafikát elviselni), a játék lelkét adó Adventure módban, és egy Tune and Race-ben, ahol versenyezve gyűjthetünk pénzt a további tuningokra. Egyébként az a legnagyobb baj, hogy az egész játék és koncepció egy akkora NFS Underground és Burnout lopás, hogy kiadhatnák a Thief legújabb részeként, ahol ötleteket kell karakterünkkel lopkodni sekélyes videojátékokhoz…

A tuning rész azért elég sok lehetőséget tár a tisztelt játékos elé, ha képes ezért (mármint a DVD-ért) pénzt kiadni. Alapvetően három rész van, a Nitro, Exterior és Mechanical. A Nitro voltaképpen csak a hiperhajtóművek beépítését és az ehhez szükséges üzemanyag vásárlását teszi lehetővé, hatására pedig járművünk magas, visító hang kíséretében száguld a motor túlmelegedéséig, amit a még rendelkezésre álló nitro-fuel kijelzése alatt láthatunk a képernyőn. A hőmérséklethatár elérésekor ne erőltessük a dolgot, mert erőforrásunk akadozni és lassulni fog. Az Exterior az optikai tuning területe. Az autót négy részre osztva festhetjük át és matricázhatjuk be, variálhatjuk a gumikat és dísztárcsákat, a visszapillantókat, lámpákat, sőt még hangrendszert is cserélhetünk jó pénzért a verdában, amitől nő a hírnevünk. Ez tényleg nő, nem csak úgy írtam, mert az egyes alkatrészek és kocsik mellett fel van tüntetve a Fame érték, mint második legfontosabb dolog a pénzünk mellett. A mechanical szekció pedig az értelmesebb, hagyományos fejlesztgetést jelenti. A motorhoz vásárolhatunk mindenféle jót, többek között befecskendezés, gyújtás, elektronika és turbó szinten. Itt egyébiránt az tetszett, hogy a kocsi alvázát mutatják, illetve a motort és a hajtásrendszert, a kiválasztott rész pedig villog a könnyebb beazonosítás érdekében. Sőt, a fém alkatrészeken még valós idejű csillanás is van, de gondolom ez valamilyen Renderware feature lehet…





Az elvi lehetőségek után talán illene játszani is egy kicsit, szóval jön az Adventure. Ebben a lebilincselő és egyedi történetben szinte szerepjátékosnak éreztem magam, ahogy kaptam egy kétsoros bevezető szöveget magamról, és hogy éppen egy ellopott GTRS kocsit keresek. Utam egy öreg veterán, Burk Lewis garázsába vezetett, ahol velem együtt mindenki úgy járt mint Rambo, kezeit 25cm-re eltartva a testétől (valami betegség lehet). Mondjuk itt még jó volt a grafika, de vesztemre vettem egy kocsit az öregtől, egy fekete Sport 322 Csi-t, 197 lóerővel és hátsókerék meghajtással, és elvállaltam első küldetés gyanánt, hogy zárás előtt beérek egy boltba, elhozni neki valami cuccot. Díjként a fickó felajánlotta a húgát egy menetre, vagy ingyen tuningot az autónkra tetszés szerint. Vettem hát a kormányomat – amit az F1 2004 nem nagyon akart felismerni fél óra kínlódás után sem rendesen (remélem csak azért, mert review példány volt), lábaim közé helyeztem (ne vigyorogj), és elindultam a történetben.

Az autón meglepődésemre valós tükröződés mutatkozott, ahogy kezdetben a kamera megmutogatta pár beállításból, de később feltűnt, hogy néha az út sárga elválasztó sávjait látom a tetőn, bár ezt később külső nézetben nem tapasztaltam. Végül is korrekt ez az effekt, nagyrészt azt látjuk elnagyolva a fényezésben, ami a rendes környezet, így inkább nem szidom. (Sőt, van ormézetes belső kamera is, vagyis inkább a magassága alapján az autó tetején ül, és nekem ez a favorit vezethetőség szempontjából az autós stuffokban.) Viszont kissé értetlenül néztem azt az állást, amikor az autót szemből látjuk, mert így kissé érdekes a vezetés élménye (nem a hátranézésre gondolok, hanem a válaszható nézőpontokban szerepel). Na sebaj, láttunk már ennél rosszabbat is, inkább nézzük, hogy teljesíti be autóvezetési mivoltát az RPM.





Brrrr, nyomom a pedált, a motor nulla basszus nélkül vinnyog és nekilódulunk. Gyorsulok mint állat, csak nem érzem, pedig a sebességmérő már 180 körül jár, ha átszámolom a mph-t gyorsan. Hopp, kanyar! Fékezés nélkül simán beveszem 220 körül, semmiféle csúszkálás vagy kipördülés nincs a fizikába kódolva. Próbálok kanyarban padlógázt adni, mintha F1 autóban ülnék, fullra húzott ATS-sel. Na, azért sikerül telibe nyomnom egy szembejövőt, majd egy utcai lámpát, egy kanyart pedig félrenézve nekimegyek egy ház falának. A motorház horpad, majd nyitogatni kezdi magát, később pedig leesik, hogy megcsodálhassam a kisfelbontású motor helyett berakott sík textúrát.

Levezetek még pár versenyt, kihívnak, elfogadom, második leszek, harmadik leszek, megéhezek, gyártok pár szalámis kenyeret, és leülök cikket írni. Ja, míg el nem felejtem, grafika is van. Olyan közepes aljába kapaszkodó, este játszódó, tűrhető városképpel és minimális közúti forgalommal, a kocsim lámpáinak fénypászmája pedig akkor is látszott az úton, ha mindet kitörtem az ütközésekkel. Különben akkor telt be a pohár, amikor egyszer visszafelé mentem, és a célvonalon áthaladva az intelligens kód levont egy kört a már megtett számból…

Dzson





MARTIN BELESZÓL!

Tisztában vagyok vele, hogy ez nem egy nagy tűz játék. Ha azt kérdeznék tőlem, ajánlom-e egy autóversenyes játék rajongó gyűjteményébe, azt mondanám, nem. Aki viszont odavan a tuningolásért, elkapta a *Fast and the Furious* láz, az szerintem adhat neki egy esélyt. Amilyen gyenge benne a vezetős rész, olyan erős a tuning.

RPM TUNING

WANADOO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

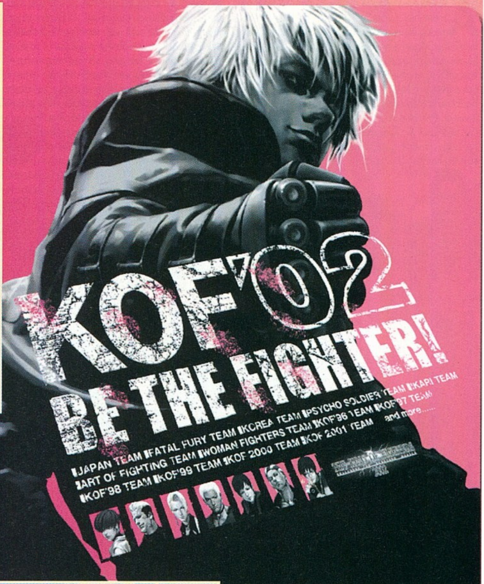
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (230KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ autók, tuning, versenyzés
× ilyeneket láttunk már sokkal jobb minőségben is. ez a közepes alja

5 pont





SNK PLAYMORE HELYZETJELENTÉS... + SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS – VS – THE KING OF FIGHTERS 2002 DUPLA TESZT

A 2000. év első napjától az SNK feletti irányítást az Aruze vette át. Az Aruze Japán egyik vezető pachinko és pachi-slot gyárosa, irgalmatlan bevételek birtokosa. Nyílt titok, hogy az SNK-nak 1998 végére már igen komoly anyagi gondjai voltak – itt léptek a képbe pachinkósaink, és az intellektuális tulajdonok feletti szabad rendelkezés fejében szívesen kisegítették cégünket. Naná – ezen birtokviszony megkaparintása lehetővé tette ugyanis az Aruze számára, hogy a Japánban elképesztően népszerű SNK játékhősök képeivel felcicomázott nyerőgépek hadseregét hozza forgalomba.

Az egész balhé gyorsan és fájdalmasan tört napvilágra. Az Aruze magasról tojt a cég további sorsára – tulajdonosként nem érdekelték az új fejlesztések, ergo nulla jent csorgatott új játéktermi játékok ácsolását szorgalmazó mostoha-leányvállalatának. A konzolos átiratok sorsa még szerencsétlenebbül alakult: ezen periódus egyetlen SNK terméke a Garou: Mark of the Wolves Dreamcast változata, mely csupáncsak az amerikai Agetec éberségének köszönhetően látogatott el az Államokba – hozzánk pedig már egyáltalán nem.

Az SNK-t egykoron megalapító Eikichi Kawasaki úrnak a helyzetből igen gyors úton elege lett. Cége haldoklott – átverték, kihasználták őket. Fogta hát magát, meg néhány jó emberét, és ravasz tervet eszelt ki a menekülésre. Elhagyták a céget, és új vállalkozásba kezdtek, BrezzaSoft kereskedelmi név alatt. Az Aruze közben folytatta a rombolást: a japán irodán kívül minden földrész SNK képviseletét bezáratták – az pedig, megfosztva immáron két fontos piac bevételeitől, tovább száguldott Gyehenna felé.

2000 végén az Aruze részvényesek azon csoportja, akik SNK részvényekkel rendelkeztek, beperelték az Aruzét, mondván az felelős az SNK immáron 260 millió amerikai dollárra rúgó veszteségéért. Az Aruze, hogy elkerülje az SNK további adósság-halmozását, csődeljárást kezdeményezett leányvállalata ellen. Az SNK pedig, a japán játéktermek történelmének egyik legfényesebb csillaga, szépen csendben csődbe ment, megdöglött, kipurcant. A halál pillanata, a rigor mortis 2001. október 22.-én állt be.

Kalapács alá került minden – így a szellemi tőke tulajdonjoga is. A legmagasabb licitáló pedig ki





más lehetett volna, mint régi ismerősünk, Kawasakisan, immáron a BrezzaSoft élén. A King of Fighters 2001 és 2002 fejlesztését a koreai Eolith kapta meg – a céget szintén Kawasaki alapította. A semmiből feltűnt, Playmore nevű cég felvásárolta a BrezzaSoftot – ez is Kawasaki vállalkozása volt. Az öregúr úgy cikázott a financiális világ útvesztőjében, hogy az valami szédületes: a cél nem kevesebb volt, mint az apró darabokból újra összerakni azt, amit valaha SNK-nak hívtak.

2003. július 7.-én aztán sikeresen visszatért a név is: a Playmore ünnepélyesen kidobolta, hogy átnevezi magát. A cég új neve: SNK Playmore.

Fanfárok szóltak, konfetti hullott. Mindenki boldogságban és örömben úszott, egyetlen dologról azonban minden rajongó megfeledkezett: ez az új cég csak nevében a régi. A veterán SNK programozók, grafikusok és zenészek szétszóródtak, új stúdiókhoz kerültek, saját vállalkozásba kezdtek. Kevesen maradtak itt a régi alkotói gárdából, s bár az új generáció minden tőle telhetőt megtesz – ráadásul roppant tehetséges –, egyelőre nem más, mint egy csapat szorgosan tanuló újonc.

Az SNK tehát átmeneti időszakot él át. Otthonainkba csak most botorkált a főnix-csapat első két szárnypróbálgatása, melyek egyelőre sajnos jóindulattal sem nevezhetők méltó fáklyavivőnek. Sebaj – majd idővel!

Elsőként az **SNK Vs. Capcom: SvC Chaos** érkezett (akkor is, ha a játéktermi megjelenéseket tekintve időrendileg ez készült később). Mikor a két vállalkozás egymás nyakába borult, a megegyezés úgy szólt, hogy a Capcom Vs. SNK játékok profitja a Capcomot illeti, az SNK Vs. Capcom játékok bevétele pedig az SNK kasszába vándorol. A Capcom az évek során sikerrel fejte rongyossá szegény tehenet, az SNK azonban eleddig Neo Geo Pocket játékokra szorítkozott. Az idő tehát eljött – harcra fel!

Amit nem érhet különösebb kritika, az általános prezentáció és a felhozatal. Csodálatos a karakterek listája: olyan ritka harcosok felett vehetjük át az irányítást, mint a Metal Slug sorozat csápos marslakója, Mega Man Zero, Demitri (Darkstalkers), vagy éppen Shiki (egyenest az SNK Samurai Shodown 64 c. 3D játékából). 36 karakter – a 12 rejtett protagonista a karakter-választó képernyőn az R1 gomb lenyomva tartása mellett cincálható képbe. A kínálat a King of Fighters, Street Fighter, Samurai Spirits (Samurai Shodown), Warzard (Red Earth) játékok palettájának egészséges keveréke. Minden harcos szépen megrajzolt, jól animált. A hátterek már vegyesebb saláta: találunk itt csodálatos, kézzel pixelezett, Amigás Agony-t megszégyenítő természeti panorámát (Green of Forest), Metal Slug katakombákra hasonlító templombelsőt, de végletekig ronda, puritán, szürke arénát is (elhagyott gyárte-



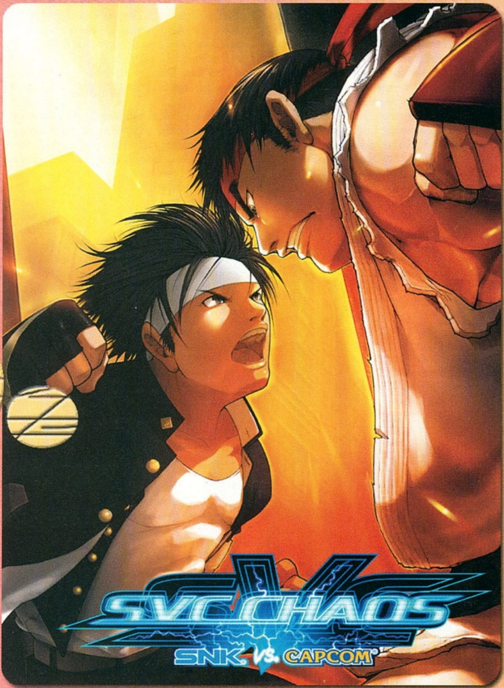




lep, lerombolt vasútállomás). A helyszínek megjárják az esztétikai skála mindkét végletét.

Csapatharc nincs, 1-1 ellen és túlélő mód van. A játék magját értelemszerűen a King of Fighters harcrendszer alapján mintázták, ergo az SvC Chaos az SNK négygombos leosztását használja (ahol a kemény ütés és a lágy rúgás egyidejű lenyomása aktivizálja az ellentámadást). Sajnos konkrétan éppen ezen bukik a játék. A rivális Capcom Vs. SNK esetében választhattunk küzdőstílust, itt azonban mindenki kénytelen alkalmazkodni, ami felborítja a kényes egyensúlyt. Azt talán még lenyelnénk, hogy minden idők legbotrányosabb ütközésfigyelését vonultatja fel a program (egy 2D játék minden harcos testét úgynevezett „hit boxokra" bontja, ami figyeli, megütötték-e, és ha igen, egészen pontosan hol – ezek itt rossz helyen és rosszul implementálva szerepelnek), azt azonban már nehezen, hogy a játék elképesztő módon magában foglal olyan tulajdonságokat is, melyek gyakorlatilag játszhatatlanná teszik. Shin Gouki esetében pl. meghagyták annak dupla légi tűzlabda támadását, amivel nem lenne probléma, ha ez a Street Fighter Zero 3 lenne, ahol van légi blokkolás – de ez nem az, és itt nincs olyan.

A legszembetűnőbb talán Shiki, Iori és Mega Man Zero szuperképessége: ezek a karakterek lényegesen gyorsabban, ügyesebben és halálosabban mozognak, mint a játékban bárki más. Nem kunszt huszas kombóláncokat kipörgetni Shikivel, vagy Zero alsó becsúszásának segedelmével elpáholni a teljes mezőnyt. Megbocsáthatatlan hibák.





A hanyag hit box térképezést elsősorban a speciális támadások sínylik meg: sokszor egyetlen rosszul vagy rossz időben megkezdett animációs fázis hatására a program gondosan és precízen megtervezett akciók sorozatát semmisíti meg önkényesen. Precízió nélkül pedig egy 2D játék ma nem több, mint megmosolyogtató nosztalgia néhány öreg csillogó szemében. Ha nem hardcore, nincs létjogosultsága. Rossz játékot 3D-ben is lehet csinálni.

Másik esettanulmányunk, a King of Fighters 2002 ellenben technikailag tökéletes. A harcrendszer a remekül bevált, és máig legjobbnak tartott King of Fighters '98 köré épült fel; megtalálható itt a klasszikus 3-3 elleni csapatbunyó, távozott azonban a sokat és erősen kritizált Strikers-rendszer. Ez talán a legfontosabb változás. A harcosok mozdulat-repertoárja finomított, sokkal kiegyensúlyozottabb a mezőny, mint az előző év próbálkozásában. Verekedés közben folyamatosan erőt raktározhatunk el a Max üzemmód számára, amit aztán olyan remek blokkoló, megtörő, záró és slamasztikából kihúzó mozdulatsorokra hasznosíthatunk, mint a Fast Emergency Escape (Gyors vészkijárat), vagy a Max2 Super Desperation (Max2 Elképesztő Kétségbeesés :) mód, amivel harcosunk akkor mentheti a menthetőt, ha egyetlen hajszálnyi életereje maradt (azaz halálos csapás mérhető vele a halál küszöbéről).

A PS2 átirat a gyakorláson kívül hat különböző játékmódot kínál, ezek a klasszikus team play és team versus, single play és single versus, valamint a kihívás menüpont túlélő és idő elleni támadása. A főmenüből nyíló galéria a kihívások sikeres teljesítésével telik majd meg képekkel – a túlélő módban lecsapott ellenfelek illusztrációkkal gazdagítják azt, míg az idő elleni támadások teljesítése mókás animációkkal jutalmaz. A tavaly megjelent Dreamcast változathoz képest a King of Fighters 2002 sokat javult: a grafika finomabb és szebb, köszönhetően a PlayStation 2 változathoz kitenyésztett 640x448-as „magas" felbontásnak. Nem rajzoltak ugyan újra semmit, a gép egyszerűen ebben a magasabb felbontásban jeleníti meg a Neo Geo játéktermi grafikát, az összhatás azonban kétségtelenül kellemesebb a szemnek (az opciókat feltúrva visszaállítható az eredeti, játéktermi felbontás is). 43 karaktert (4 rejtettet) tuszkoltak a fejlesztők 13 csapatba, az egész bunyó 18 pályán zajlik. Amit fontos megemlítenünk: a King of Fighters 2002, akárcsak a '98, „dream battle" csata. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy történet nincs, csak színtiszta harc.





Summa és végszó: nem a legjobb King of Fighters évjárat ez, de nem is a legrosszabb. Ha nincs meg tavalyi (nyugaton: idei – a King of Fighters 2000/2001 kombó-csomagról van szó), ajánlom inkább annak beszerzését.

Reiker

MARTIN BELESZÓL!

Nem a „nagyközönségnek" való játékok – mi sem „oda" akartuk bemutatni őket. Inkább csak úgy érdekességképpen – hogy ilyen is van. Meg a rajongóknak – hogy megint van ilyen! Én mondjuk szívesen bucira verem M. Bison fejét Terry Bogarttal! ;)

SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS

SNK PLAYMORE

MÁS VERZIÓ: NEO GEO, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (64KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ 2d verekedős játék, fantasztikus karakter-felhozatal
✕ játszhatatlan a pocsék hit boxok miatt

3 pont

THE KING OF FIGHTERS 2002

EOLITH / SNK PLAYMORE

MÁS VERZIÓ: NEO GEO, DC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (96KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sok év tapasztalata egy tökéletes harcrendszerben kikristályosodva
✕ újonc csapat, dream battle

7 pont



ANTI-DISGAEA

A PS1-es Final Fantasy Tactics óta nagyon szeretem a japán stratégiai RPG-ket, melyekből PS2-re sokáig semmi nem érkezett. A hosszú böjt aztán tavaly októberben tört meg, amikor megkaptam a Disgaea nevű *gyöngyszemet.* Rendkívül boldog voltam, mivel úgy voltam vele, hogy végre egy izgalmas stratégiai RPG jelent meg PS2-re, ami ráadásnak a Final Fantasy Tactics színvonalát nyújtja. A készítő, a Nippon Ichi úgy látszik nem hagyja szunnyadni a parazsat és újabb hasonló stílusú taktikai RPG-vel jött ki, **La Pucelle Tactics** címen. Bevallom, én a név alapján nem sok jóra számítottam: valami bugyuta japán (esetleg francia) csacskaságot vártam, csupán a „Tactics" szó adott némi reményt. Aztán amikor megláttam a japán cég nevét rögtön felcsillant a szemem! És nem alaptalanul, a La Pucelle teljesen a Disgaea által kitaposott ösvényen halad. Túl sok újdonságra ne számíts, nem ez a játék fogja megreformálni a stílust. Ellenben hetekre nyújthat kikapcsolódást, mint tette azt a Disgaea is. Annak is örülök, hogy végre megvan a választási lehetőségünk PS2-őn a taktikai-stratégiai RPG-k között, hisz a Nippon Ichi két játékán kívül ebben a hónapban jelent meg a Square nagyágyúja a Front Mission 4 is, mely a stílus másik géniusza. Remélem a tendencia nem törik meg a jövőben sem.



SZTORI

Az LPT története kapcsán nem számolhatok be semmi kiemelkedően érdekesről. A sztori ugyanis a klasszikus jó és rossz közötti harcról szól. A gonosz Dark Prince és a jó Maiden of Light harca állandósul a világban. Ezért világot uraló Poitreene Istennő szolgálatában egy, az egész világot behálózó egyház jön létre, melynek feladta felvenni a harcot a gonosz szolgáival, azaz démonokat ölni. A játék három főszereplővel nyit, természetesen mind a három nő, mivel az egyház főleg nőket foglalkoztat – Maiden of Light is nő volt, bár ezt gondolom a nevéből is kitaláltátok. :) Prier és Culotte testvérek, nemrég álltak be Poitreene szolgálatába. Kettőjük közül Prier a nagyszájúbb és az ambiciózusabb – titokban ő akar lenni a következő Maiden of Light –, míg Culotte a csendesebb visszahúzódóbb. **(...és ő lesz, gondolom. Martin)** Kettőjüket tanáruk, a fiatal Aulette segíti, aki harc mellett etikettet is tanít, igaz ő maga elveszítette még régebben az emlékezetét. Ők hárman vágnak tehát bele a kalandba a gonosz ellen.

Érdekes módon ha a történetet nézem a játék olyan, mintha egy anti-Disgaea lenne. Hisz ott az alvilágban játszódott a játék, és igaz, hogy bohókás démonokkal, de mégis démonokkal és ördögökkel voltunk, itt pedig a jó ügy szolgálatában állunk. Egyébként maga a sztori rendkívül humoros. Aki csípi a mangát és a jobb animeöket, az rendkívül jókat fog szórakozni a tipikusnak mondható párbeszédeken és gegeken.





VADÁSZATON

De nem csak a történet miatt jellegzetesen anime a játék, hanem a grafikai megvalósítás miatt is. Ahogy betöltődik a program szemkápráztató dologban lehet annak része, aki szereti a kézzel rajzolt grafikát. A Disgaea stílusához hasonló, nagyon színes, „festett" grafikájú a játék, talán a legszebb ebben a kategóriában PS2-re. Én nagyon értékelem az ilyen RPG-ket, mert manapság egyre kevesebb van belőlük, lassan minden átköltözik a 3D-s poligonföldre. Az egyetlen szokatlan dolog, hogy a városokban és a helyszíneken csak jobbra és balra lehet mozogni, térben nem. Ha valahova be akarsz menni, akkor oda kell cammognod egy ajtóhoz és miután kiírta a játék a hely nevét, X-et kell nyomnod. Ez egy kicsit furcsa megoldás, de megszokható.

Maga a történet nem annyira lineáris, mint a Disgaeában volt. Ezúttal nem egy központi helyről kell meglátogatni a fontosabb helyszíneket, hanem városok és egyéb helyszínek között kell mászkálnunk. A harci rendszer azonban a hagyományos felülnézeti nézőpontot használja, mint az elődje, vagy a FFT. A fő feladatunk természetesen a démonvadászat lesz, de azért persze lesznek váratlan fordulatok is...

Maga a harci rendszer szinte egy az egyben a Disgaea rendszerét használja – ha a 65-ös számban elolvasod a Disgaea cikket, akkor többet is megtudhatsz, most csak vázlatosan vegyük át a dolgokat. Körökén megy az akció, azaz egyszer mi, aztán az ellenfél jön. Mindenkivel lépni kell, majd ha kiadtad a parancsokat, jöhet a végrehajtás. Itt is találni Geo Effecthez hasonló rendszert, azaz a terep néha be lesz színezve. Ezek a színek befolyással vannak a harcra, de hogy milyen a pontos hatásuk, az a színtől függ. Ha aktiválni akarod ezeket, gyalogolj a forrásukhoz és válaszd a Purifit. Szinte ugyanaz, mint a Geo Effect, csak itt másképp hívják – ha többet akarsz tudni olvasd el a Disgaea cikket. Egyébként ezeknek a színes „folyóknak" a folyásirányát is megtudod változtatni. Különben ezerféle cuccot szerezhetsz, és ahogy az már az ilyen játékoknál már megszokott, milliónyi fejleszthető tulajdonságot, tárgyat, varázslatot tuningolhatsz. Még felsorolni is sok lenne, ráadásul minden karakter jelentősen különbözik ebből a szempontból. A harci rendszer tehát jó és élvezetes, semmi kivetnivalót nem találtam benne, és a fejlesztéssel sincs baj.

ÉRTÉKELÉS

Szóval a La Pucelle szerintem egy ütős kis játék, nekem bejött. Igazából, ha a Disgaea tetszett, akkor biztos vagyok abban, hogy ezt is szeretni fogod. Nekem talán a Disgaea kicsit szimpatikusabb volt, képi világát és az alapfelállást tekintve (azért az alvilág izgalmasabb, mint a „fény lányaival" harcolgatni), de azért a sztorival sincs baj.

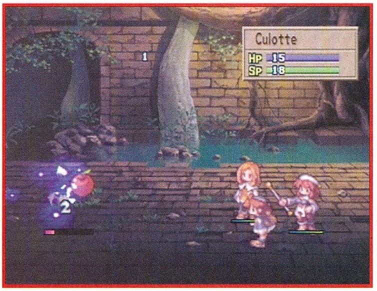
A grafikát már értékeltem, az tehát nagyon szép és ugyanez áll az audiora is. A zenék jók és a fontosabb karakterek beszélnek is, sőt, ha akarjuk a beszédet japánra is állíthatjuk! Nagyon jó ötlet, hogy rajta van a japán szinkron a DVD-n, mert ez nagyban erősíti a program anime jellegét.

Mindent összevetve a La Pucelle egy finom játék. Aki bírja a stratégiai RPG stílust és szereti a tipikusan japán humorral átitatott, ám mégis izgalmas sztorikat, az bátran megszerezheti. Főleg, ha tetszett a Disgaea.

Veres Miki







MARTIN BELESZÓL!

Jó, jó, jó, de nem volt kapacitásom rá – a Front Mission 4 elvette minden fölös energiámat. A nyolc pontos értékelés pedig egyáltalán nem túlzás – a nyugati online és offline gamer magazinok egyöntetűen pozitívan nyilatkoztak a játékról.

LA PUCELLE TACTICS

NIPPON ICHI / MASTIFF

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (387KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ kellemes grafikájú, jó stratégiai rpg
× talán a disgaea egy árnyalatnyit hangulatosabb volt

8 pont

BUKÓSISAK KÖTELEZŐ!

Ha a gyorsasági motorokról van szó, az első, ami eszembe jut, az az unokaöcsém sztorija, aki egyszer hajdanában-danában egy Yamaha R1-gyel egészen közelről megnézte magának egy mixer kocsi hátsó részét. Megúszta ugyan (meg a nője is), de azóta nem tud úgy átmenni a reptéri fémdetektorokon, hogy azok ne sípolnának be – az alkarjából kikandikáló csontdarabokat ugyanis egy fémdarabbal kellett kipótolni, mivel a hiányzó rész valahol elveszett a Méta utcánál. Ebből is látszik, hogy milyen veszélyes dolog a gyorsasági motorozás: elég egy kicsit is elbambulni és már meg is van a baj...

Erről meg az jut az eszembe, amikor elaludtam a robogómon, és telibe nyomtam szegény Pintér Robi barátomat – mindketten pereceltünk egy jó nagyot, igaz nekem volt annyi előnyöm, hogy én átaludtam az egészet...

Erről meg az jutott az eszembe, amikor a screenhotokat nézegettem a RS2-ről, hiszen nem is egy olyan volt, amin a hagyományos gyorsasági motorokon kívül bizony az ember fia felfedezhette a kistestvéreket, a robogókat is...

Ezzel el is érkeztünk ezen teszt tárgyához. *„A gyorsasági motorozás Gran Turismo-ja"* – ezzel a mottóval hirdeti a Capcom az új gyorsasági motorverseny játékát, a Riding Spirits 2-t. Hogy valóban egy „kétkerekű GT-ről" van-e szó, nos, ezt fogjuk most egy oldalban kideríteni.

Ami rögtön gyanút keltett, az a béna real time-os grafikával készült intro. Az még hagyján, hogy teljesen amatőr az egész, de ráadásképpen még csúnya is – pedig a közzétett screenshotokon annyira csocsin nézett ki minden. Kezdéskor mindenképp túl kell esnünk egy karakterkészítésen, ami nem, sisak, ruházat, név megadásból áll, mivel csak ezután enged minket a játék a főmenübe.

Tekintsük át a menüt lentről felfelé. Beállítások, mentés/töltés, tutorial, ez idáig tiszta sor; egyedül talán a tutorialra térjünk ki annyiban, hogy megemlítsük: gyakorlásra itt nincs lehetőségünk, mindössze néhány oktató videót tekinthetünk meg. A galériában többek között az elmentett visszajátszásokat nézhetjük meg újra. Van két játékos mód is (VS), itt lehetőségünk van arra, hogy egy, a „karrier módban" elmentett feltuningolt motorral is versenyezhessünk, hasonlóan a GT felturbózott járgányaihoz. (Egyébként remélem a GT4-ben végre normálisan megoldják majd a linkelhetőséget.) Az Arcade több versenytípust is magában foglal: gyors verseny, idő elleni, és a rekordok döntögetése található itt meg. Utolsó előtti befutó a Battle 100, ami egy igen érdekes lehetőség. Pontosan kilencvenkilenc paramétereiben, szabályaiban, díjazásában különböző versenyt kell egymás után megnyernünk – volt már valami hasonló az egyik játékban, de most abszolút nem ugrik be, hogy melyikben. Mindenesetre kihívásnak nem is rossz!

Utoljára hagytam a Riding Spirits módot, ami a játék gerincét alkotja. Itt hasonlóan zajlik a GT szériához minden. Első teendőnk, hogy elnézzünk a márkakereskedőkhöz, akik a világ minden pontjáról képviseltetve vannak. Egyébként, ha ehhez nincs kedvünk, a játék előzékenyen felajánl egy kisebb fajta listát a kezdőknek való motorokról, amik ráadásul mind kijönnek a kezdőtőkénkből. A játékban amúgy számos cég (Suzuki, Kawasaki, Honda, Yamaha, Ducati, KTM, aprilia, bimota, stb.), számos gépszörnyét megtaláljuk. Kár, hogy a teljes választék megtekintéséhez egy csaló kódot kellet beütnöm, kezdetben ugyanis egy csomó motor még nincs ánlokkolva, ami nagy hülyeség volt a késztők részéről, hiszen a GT-ben az is motivációt adott a versenyzésre és a pénzszerzésre, hogy láthattuk, megcsodálhattuk a méregdrága autócsodákat. Egyébként, akik nekifeszülnek a játéknak, azok megtapasztalhatják majd, hogy nem csak kifejezetten gyorsasági motorok vannak a gémben, hanem egyéb kategóriák is képviseltetve vannak, mint pl.: a robik, vagy a japán chopperek, amik leginkább egy gyorsasági és egy hagyományos chopper hibridre hajaznak, és jól tükrözik az elkorcsosult japáni ízlésvilágot.

Ha megvan a moci elmehetünk gyakorolni, vagy rögtön mehetünk versenyezni is, ami a játék elején még csak béna egykörös versenyekből áll, de amint sorban nyerjük a futamokat, ezzel arányban fognak megnyílni a komolyabb több futamos versenysorozatok, kupák. A versenyeken befolyt összegből aztán újabb jobb motorokat vehetünk, illetve a meglévőket tuningolhatjuk a'la GT. Ez a tuning rész kellően ki van dolgozva: ha csak ezt kellett volna értékelnem, biztos jobb pontszámot kapott volna a játék, hiszen szinte minden alkatrészt kicserélhetünk, fejleszthetünk a mocinkon, a felfüggesztéstől egészen a tükrökig, vagy a lámpákig. Ha valamelyik darabot meguntuk a gépparkunkból, akár el is adhatjuk. A versenyek lefolytatása is teljesen a GT-re hajaz, előtte gyakorolhatunk, kvalifikálhatunk, változtathatunk a beállításokon, megtekinthetjük a mezőnyt, stb. Mindenképp érdemes megjegyezni, hogy számtalan versenytípus megtalálható a játékban, és szintén hasonlóan a GT-hez, itt is vannak kategóriák, szabályok, tehát nem rohanhatunk fejjel a falnak, szépen egyesével kell felfelé lépkednünk a versenyosztályokban.

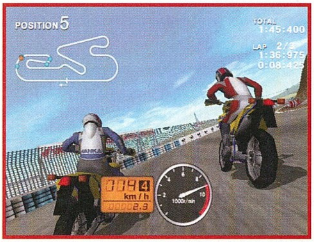
Sajnos a RS2 szintén azon játékok közé tartozik, ahol szinte minden klappol, csak épp a játék lényegét a versenyeket szúrták el. Az RS2 esetében három elég jelentős dolgot sikerült elrontani: a hangokat, a grafikát, és az irányítást. Az audio-ról nem is érdemes beszélni. Semmitmondó zene, hihetetlenül béna, vékony csőhangú, művi, steril motorvinnyogás, aminél még a robogóm is mélyebben dörmög. Ez elég magas szinten idegesítő, mondjuk úgy, hogy rövid időn belül lehalkított TV-nél való játékot eredményez. A következő a grafika: itt egyaránt kritizálható a pályák és motorok kinézete, és a motorok viselkedése is, gondolok itt mondjuk a borulásokra. Az előzetes képeken klasszul, szépen, élesen, pixelmentesen nézett kis a játék. Érdekes, hogy ugyanígy néz ki a bemutató videókban is, vagy még amikor az Arcade-ben pályát választunk, akkor is GT4 minőségű pályákat pakol elénk a gép, de csak amíg el nem kezdődik maga a verseny! Mert játék közben egyfajta lebutított pályákat kapunk, amik elnagyoltak, pixelesek, kidolgozatlanok, gusztustalan nézőközönséggel. Ráadásul az ember a gyorsasági motorversenyeket nem a sivatag közepén vagy egy kisváros utcáin képzeli el, ahol hármas fölé nem érdemes kapcsolni, mivel csupa kanyarból áll a pálya. Ugyanez igaz a motorokra is, köze nincs a GT élethű autóihoz. Itt nem csillog-villog a kaszni, nincs minden apró kis részlet kidolgozva, csúnya „rajzolt" motorokkal állunk szemben. Ennél van szebb és jobb motorverseny PS2-őn.

Az RS2 irányítási sem igazán megnyerő, digitálisan túl lassú és nehézkes, analóggal pedig túl érzékeny. Egyébként, ha nem a szuper óvatos versenytaktikát választod, állandóan ki fogsz csúszni, vagy fel fogsz borulni, azt garantálom. A versenytársaink sem túl okosak, szinte kötélen húzzák őket, akár az útjukba kerülünk, akár nem, amúgy meg a legkisebb kocc is tömeges boruláshoz szokott vezetni, aminek csak az élboly nem látja kárát, ők szépen elhúznak, mi meg kapaszkodhatunk utánuk, mert véletlenül valamelyik barom előre kiszámolt „röppályáját" kereszteztük. Ennyi.

A MOTO GP3 szerintem mindenképp jobb választás ennél.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



















MARTIN BELESZÓL!

Ez a game egy szégyenletes vicc. Együtt próbáltuk ki Veres Mikivel, aki szerintem még mindig könnyezve röhög rajta... PS1-es grafika, Commodore 64-es hang, kritikán aluli játszhatóság – vagy inkább játszhatatlanság. Egy értelmes dolgot találtam benne: meg tudtam nézni, hogy melyik motor hogy néz ki – mert választék az van benne dögivel!

RIDING SPIRITS II

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányitó (dual shock)

✔ a körités
✕ a megvalósitás

5 pont

A HELYZET MAGASLATÁN (?)

Nagyon úgy fest a dolog, hogy a Capcom nem tudja lezárni a Street Fighter fejezetet, pedig lássuk be: lassan azért már itt lenne az ideje. Hogy fél elengedni, pusztán tőkét akar kovácsolni az n + 1 porttal és remake-kel, vagy egyszerűen csak nincsenek friss témabeli ötletei, azt nem én vagyok hivatott eldönteni, mindenesetre érdekes, hogy bár már tíznél is több géptípuson jelentette meg a sorozat darabjait, de még most, az első rész megjelenését követő tizenegynéhány év elteltével is képes volt a játékkal újabb platformokat megcélozni. Nem akarok messzemenő következtetéseket levonni, de nem lehet véletlen, hogy a Capcom tokiói fejlesztőstúdiói sorra bezártak, és hogy Yoshiki Okamoto designer-legenda Game Republic néven új, saját céget alapított.





MEGAMIX

Persze minek is pörgetem át agyamon a bevezető gondolatsort, ha végső soron minőségi újraértelmezésben tehetek szert egy legendás játék különféle kiadásainak „all-in-one" megamixére? Mert ebben az esetben bizony erről van szó: Street Fighter II, Street Fighter II Champion Edition, Street Fighter II Hyper Fighting, Super Street Fighter II: The New Challengers, Super Street Fighter II: Turbo, mindezek az első epizód megjelenésének 15. évfordulója alkalmából Hyper alcímen egyetlen játékba integrálva. Nem egyszerűen menüből kiválaszthatóan, hányaveti módon egymásra dobálva, hanem hűen az eredetiekhez, de mégis tartalmukban és kinézetükben is erősen feljavítva és egybegyúrva. Így már azt mondom, hogy nem csak hogy megbocsátható az újabb bőrlehúzás, mi több: valóban ünnep ez a rajongók számára.

Szóval csemege ez, nem mondom, bár csak minden remake ilyen jól sikerülne! A főmenüből nyíló galéria az első, amit érdemesnek találtam meglátogatni. Megtekinthető itt nyitó animáció, a készítők listája, valamint a játék kezdő demojának háromféle eltérő platformon – Capcom Play System I és II arcade masinákon, Playstation 2-n – megkomponált háttérzenéje is meghallgatható. A játék zenéi is feldolgozásra kerültek természetesen, újra lettek hangszerelve és picit át is lettek írva, előnyükre: dinamikus, az eredetiek előtt tisztelgő, mégis azoknál jobb a soundtrack. Ugyanez mondható el egyébként a hanghatásokról is, sokkalta dinamikusabbak, mondhatni jobbak az elődökéinél.

EGÉSZESTÉS ANIME, MAJD JÁTÉK

További extrák kinyitására is van lehetőség természetesen, de igazából a Street Fighter II anime az, ami igazán nagyot üt! Bár a DVD-n található verzió vágott, és talán a minősége is lehetne egy árnyalatnyival jobb, mégis nem mindennapos, hogy egy játék extrái között a belőle készült rajzfilm-adaptáció is helyet kapjon. Igazság szerint kissé frusztrált, hogy a filmben nem lehet tekerni, csak pauzálásra van lehetőség, mégis azt mondom, hogy ez valóban ajándék...

Alapvetően háromféle játékmód van, melyek közül választani lehet: az Arcade mode, a Versus mode és a Training. Nem árt egy kis gyakorlással kezdeni, mert gondolom senkinek sem árt az egyes kombók aktiválásának a felidézése. Jól megfigyelhető itt amúgy, hogy a Dual Shock analóg karjával mennyire finoman lehet irányítani a mozgásukban is újrakreált harcosokat. Finoman, mondom én, aki ki nem állhatja a verekedős játékokban a kar használatát, fennhangon hirdetve a D-pad felsőbbrendűségét. Ennek ellenére el kell ismerjem, hogy valóban jól irányíthatóak a karakterek a direktíva gombok használatának mellőzésével is, és az is igaz, hogy szimulációjában a kar valóban közelebb áll a coin-op arcade cuccok irányításához, mint a nyilak. Ha már itt tartunk, a kezelésről pár szó: alaphelyzetben a Négyzet az alsó, a Háromszög a középső, az R1 a felső ütés, míg az X az alsó, a Kör a középső, az R2 a felső rúgás. A harcosok mozgatása mint már említettem tetszés szerint az iránygombokkal, vagy a bal analóg karral is történhet. Az L1 a PPP, az L2 a KKK (mindhárom ütés, illetve rúgás gomb egyszerre való lenyomásának a megfelelője). Újradefiniálható bár az alapbeállítás, de szerintem optimális, jól játszható a kiosztás, így valójában semmiféle kívánnivalót nem hagy maga után.

Az opciók között nehézségi szint állítás – hard, természetesen, bár én még normálban is szívóágra kerültem, köszönhetően hogy sosem voltam nagy SF fan –, CPS I, CPS II, vagy remake aláfestő zenék közötti választás, continue kikapcsolása, játék sebességének kalibrálása, menetek hosszának belövése és körök számának kiválasztása között lehet válogatni.

Arcade mód indításkor először is meg kell határozni a játékos típusát, azaz azt, hogy a game melyik verziójából kívánunk karaktert választani (SuperT, Super, Turbo, Champ, Normal). Ezután következhet a tulajdonképpeni karakterválasztás (Ryu, E. Honda, Blanka, Guile, T. Hawk, Fei Long, Balrog, Sagat, Ken, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Cammy, Dee Jay, Vega, M. Bison), majd a legendás ütközet a világ tizenhat országának egyikében. A retro szív dobban egy hatalmasat, mikor a finomhangolt, mégis az eredetiekhez hű, kevés frame-ből álló karakter-animációkat látja a szebbnél-szebb hátterek előtt. Igen, kifejezetten szép ez a játék, még így, tizen X év elteltével is. A játékmeneten szerencsére nem változtattak, igazából minden maradt a régi, úgyhogy lehet áthívni a haverokat. Ha éppen nem a mindent vivő Virtua Fighter 4: Evolution, vagy a legendás HALO van soron, akkor jöhet is az SF.



Persze nem azt mondom, hogy csak töltelékneк jó, hiszen önállóan megállja a helyét, nem is akárhogyan, még ha egy óriási bakit is felfedezni véltem benne: nincs mentési lehetőség ugyanis... :o(Rossz hír ez mindenki számára, aki a játékkal komolyabban nekiáll foglalkozni, mert hát ugyebár nem igazán inspiráló az, hogy elért eredményeink nem kerülhetnek archiválásra. Azt kell mondjam, hogy a hangulatot ez jelentősen, egy osztályzattal lefelé befolyásolja.

ÜNNEP

A memcard használatának mellőzésén kívül nincs különösebb gond a Hyper Street Fighter II-vel, méltó ünneplése ez a sorozat fennállásának tizenötödik évfordulója alkalmából. A grafika mai szemmel nézve is ízléses, mi több szép, főleg így felújítva. A zenék is kifejezetten jók, az újrahangszerelés csak jót tett nekik. A szavatosságra sem lehet panasz, főleg ha társaságban játssza az ember, mert ugyebár nem kell egy mezei verekedős game-től VF4: Evo-i mélységeket és összetettséget elvárni. Főleg nem, ha remake-ről van szó, mint esetünkben. Jól játszható, kétségkívül egyben lévő anyag ez, a sorozat rajongói számára egyenesen kötelező!

[D a e]

suffocation@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Remake ide, feljavított opciók oda, ezt a játékot én kizárólag csak azoknak ajánlom, akik valamelyik retro konzolon, vagy a játékteremben már beleszerettek a Street Fighter 2-be. Ők bizonyosan nagy örömmel élik majd újra nosztalgikus élményeiket. A többiek, a „szilikongyerekek", inkább várják meg az új Tekken epizódot...

HYPER STREET FIGHTER 2: THE ANNIVERSARY COLLECTION

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ sf részek ünneplőben, anime
× memcard mellőzése, lassan új ötlet kellene, capcom!

7 pont

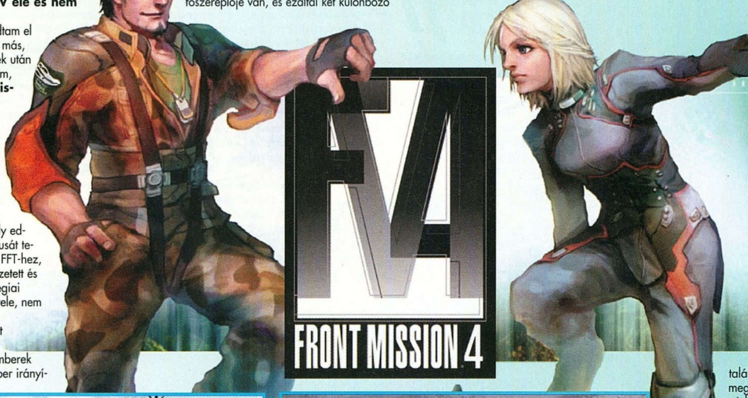


Benzingőz
a javából
RICHARD
BURNS
RALLY
TM
RICHARD BURNS
2001 WORLD RALLY CHAMPION
SUBARU
RALLY TEAM USA
• SZABVÁNYOS RALLY AUTÓK
• DINAMIKUS IDŐJÁRÁS
• IGAZI NÉZŐK ÉS PÁLYABÍRÁK
• 36 POMPÁS PÁLYA
• VALÓSÁGHŰ KÖRNYEZETI HATÁSOK
• HELIKOPTERES MENTÉS
HAMAROSAN A BOLTOKBAN!
www.richardburnsrally.com
automex
MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu
WARTHOG
PlayStation 2
XBOX
PC
CD-ROM
SCi
GAMES

KINT A FRONTON – IMMÁR NEGYEDSZER

Amikor jó pár évvel ezelőtt PS1-re megjelent a Final Fantasy Tactics, nem igazán figyeltem fel rá – egyszerűen nem érdekelt a program. Csak kb. 1 évvel a megjelenése után vettem észre – persze nem máshol, hanem a szerkesztőségben. Hétről-hétre, ahogy bejárogattam, feltűnt, hogy a Főnököm (aka Martin) leragadt egy nagyon érdekes RPG jellegű, ám taktikai-stratégiai játéknál – ez volt az FFT. Abban az időben, akárhányszor csak bent voltam, mindig ott ült a TV előtt, és kimeresztett szemekkel tápolta a karaktereit, vívta a csatáit, és persze üvöltött, mikor a játék elkezdte szívatni – ami tekintve az FFT nehézségét igen gyakori volt. :) Mikor jobban szemügyre vettem a programot elmagyarázta az alapjait, így már az én érdeklődésemet is felkeltette a játék, mi több, *megkívántam*. Pár héttel később én is kimeresztett szemekkel erősítgettem embereimet, osztottam a parancsokat és persze dühöngtem, mikor a karakterem 1 HP-val elhibázta az utolsónak szánt támadást, amivel persze győzhettem volna. Durvára meg volt csinálva ez a program! Pedig mennyiszer megszívatott! Volt olyan csata, amit 8 (!!) alkalommal kezdtem újra zsinórban, mert nem tudtam megnyerni, de akárhányszor is buktam el, ha dühösen is, de mindig újrakezdtem. A program **odaszögezett a TV elé és nem eresztett.**

És, hogy miért mondtam el ezt most? Az ok nem más, mint hogy hosszú évek után most ugyanezt éreztem, csak épp a **Front Mission 4**-gyel!



MI IS AZ A FRONT MISSION?

A Front Mission a *Square* sorozata, mely eddig PS1-en futott. Stílusát tekintve, hasonlóan az FFT-hez, egy elképesztően összetett és igényes taktikai-stratégiai RPG, de ellentétben vele, nem fantasy, hanem sci-fi. Ehhez hűen a sorozat története a közeli jövőben játszódik és emberek helyett hatalmas, ember irányította robotokkal, azaz wanzerekkel kell harcolnunk. A csaták szüneteiben pedig élvezhetjük a csavaros és igazán érdekes történetet.

Az FM sorozat méltatlan módon eddig Japánon kívül nem örvendett nagyobb sikernek. Ennek talán az is az oka, hogy játék eddigi részei jórészt kizárólag a szigetországban jelentek meg. Kivétel ez alól a FM3 volt, mely ugyan megélt egy amerikai megjelenést is, de annak ellenére, hogy egy frankó játék volt (sőt!), nem aratott akkora átütő sikert, inkább csak rétegjáték lett. Sajnos én sem töltötte el vele sok időt (pedig tetszett, csak félreraktam valamiért); igaz most a negyedik rész után lehet neki fogok annak is!

2096

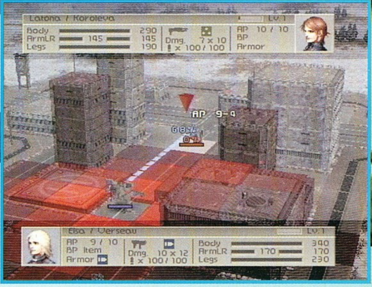
A történet folytatása az előző részeknek, de önállóan is megállja a helyét, azaz nem szükséges az előzmények ismerete a sztori megértéséhez.

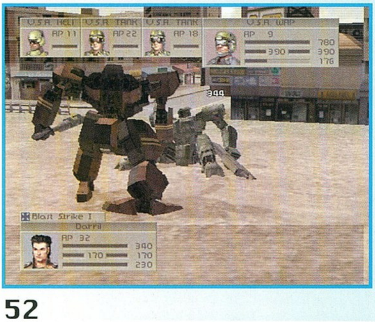
Ezúttal 2096-ban járunk, 6 évvel a Second Huffman Conflict után. A Föld országainak hadseregeiben az óriási robotok, azaz a wanzerek vették át a hagyományos fegyverek helyét. A történetnek két főszereplője van, és ezáltal két különböző helyen is játszódik. Az első számú főhős egy fiatal francia pilóta csaj, Elsa. Ő épp most lépett be a Durndal nevű szervezetbe. Ez egy európai ügynökség, különböző ügyekben szokott nyomozni. Legutóbb egy különös eset kapcsán bízták meg felderítéssel a szervezetet. Németországban egy csapat ismeretlen wanzer megtámadott és teljesen lerombolt egy titkos bázist. Mind a támadók kiléte, mind a céljaik ismeretlenek, csak az biztos, hogy rengeteg titok és rejtély lengi körül az esetet. Elsa és társai, Zead és Hermes megkezdi a nyomozást.

A történet másik szála Dél-Amerikába, egész pontosan Venezuelába visz minket. A főhős Darril és két barátja, Renges és Chaeffer az UCS hadseregben teljesít szolgálatot, amikor véletlenül egy gép zuhan le wanzerjeik közelében. Mikor közelebb mennek a roncsokhoz kiderül, hogy egy hatalmas ládát cipelt a gép. A láda tartalma minden képzeletüket felülmúlja, hisz tele van arannyal! Hőseink úgy határoznak, hogy megfújják az aranyat, ám a következményekkel nem számolnak. Hamarosan ugyanis az egész venezuelai hadsereg és néhány drogbáró is a nyomukba ered.

A két történet egyébként párhuzamosan zajlik (tehát nem választhatsz, melyik szereplővel akarsz menni), azaz menetközben hol az egyiket, hol a másikat kell végigjátszanunk. Természetesen előbb-utóbb az is kiderül, hogy a két történet hogyan kapcsolódik egymáshoz – a háttérben természetesen most is egy hatalmas, globális összeesküvés van, bár ez gondolom nem lepi meg az előző rész ismerőit. Addig persze, amíg ezeket felderítjük, rengeteg igen izgalmas dolog fog történni. Egy biztos: már csak a sztori miatt is érdemes megszerezni a programot!







HARCOK

Az FM4 egy igen összetett játék, látszik rajta, hogy alapos munka, a programozók rendkívül részletesen kidolgoztak mindent. Éppen ezért nézzük, hogyan is zajlanak a küzdelmek – hisz az anyag 50%-át harccal, 25%-át a történettel és újabb 25%-át tuningolással és vásárlással fogjuk eltölteni.

A csaták előtt először is nem árt kiválasztani wanzerjeinket. Összesen 6 wanzer vehet részt egy összecsapásban – emellett gyakran kapunk gép irányította szövetségeseket is. Robotjainkat a kékkel megjelölt területekre tudjuk letenni, ezután veszi kezdetét a küzdelem. A csata körönként megy, azaz minden egységünkkel lépni kell, majd az ellenfél jön.

Nézzük milyen tulajdonságaik vannak a wanzereknek. Először is pilótáink arcképe mellett, illetve neve alatt láthatjuk az úgynevezett Action Point (AP) mértékét. Az AP szükséges valamennyi cselekvés (mozgás, támadás, védekezés stb.) végrehajtásához. Még ha lépni akarsz, ahhoz is ez kell. A terep ugyanis képzeletbeli négyzetekre van felosztva, minden egyes lépés 1 AP-t fogyaszt. A támadások persze többet igényelnek, tehát arra kell figyelni, hogy mindig maradjon lépés után támadásra is! Sőt, ha elegendő AP-d marad lehetőség lesz Counter Attackot, azaz ellentámadást csinálni, ha megtámad az ellenfél.

Az AP alatt láthatod, hogy wanzered milyen Backpackkel rendelkezik. Ez azért fontos, mert a Backpackben tudod tárolni a tárgyaidat, pld. gyógyítás, lőszer stb. Lesznek olyan Backpackok, melyek rádióval vannak felszerelve. Ezekkel kérhetsz légi támadást (Air Strike). Nem mindegy tehát, hogy milyen „hátizsákot" cipelsz magaddal – főleg, hogy a rádiós táskában nem lehetnek tárgyak, legalábbis a játék elején. A Backpack alatt láthatod, hogy milyen páncélod, azaz Armorod van. A következő sorban pedig a fegyvered milyenségét nézheted meg. Ahány wanzer, annyi fegyver. Természetesen egy wanzernél több fegyver is lehet. Ha támadni akarsz, a lépések után válaszd az Attack funkciót, majd a Négyzettel választhatsz a fegyvereid közül. Ezután a játék pirossal jelzi majd, hogy hova támadhatsz. Mindegyik eszköznek más-más a hatótávolsága. Támadás előtt nem árt tanulmányozni, mekkora az esélye a találatnak, amit %-os érékben ad meg a program. Ezzel összefüggésben fontos a domborzat, a napszak és az időjárás szerepe. Mind a három tényező befolyással van a harcra. Sötétben például nehezebb távcsöves puskával célozni, vagy hóviharban célt téveszthetnek a rakéták, dombról messzebb lehet lőni, mint völgyből stb. Természetesen fontos, hogy a fegyver mennyit sebez (DMG) és mennyi lőszerünk van hozzá (ezt a DMG alatt láthatod).

Az említett dolgokon kívül fontos még a wanzerjeink HP-ja. Mindegyik alkatrész (test, karok, láb) külön-külön rendelkezik HP-val. A legfontosabb a test (Body), mert ha azt szétlövik, akkor wanzerünk elpusztul. Ha karunkat lövik szét nem tudunk fegyvert használni, míg a lábnál szinte lebénulunk.

Fontos továbbá, hogy mindegyik pálya előtt a játék megadja, hogy mit kell tenni a győzelem érdekében – kit kell megölni, mit kell megvédeni stb.

Ha harc közben Startot nyomsz, egy újabb menü jön be, itt lehet többek között harc közben menteni is, vagy kilépni.

Minél gyorsabban nyersz meg egy összecsapást, annál több cuccot és pontot (EP) kapsz.

PILÓTÁK

Az FM4 többek között tuningolási rendszerével tűnik ki. Elképesztő, hogy mennyire sok szinten lehet embereinket és wanzerjeinket fejleszteni. Nézzük először a pilótáinkat. Ahogy említettem az előbb, kapsz EP pontokat, ezeket lehet embereink fejlesztésére fordítani. Harcok között a Buy Abilities-nél vehetsz magadnak mindenféle extrákat és tulajdonságokat (Skills) – egy-két példa: AP növelés, különféle speciális támadások, min-

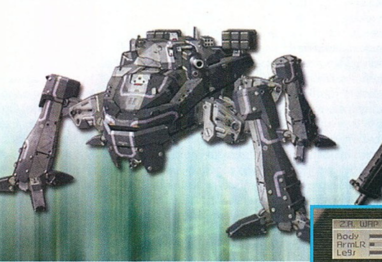




denféle tulajdonság növelők, stb. Ezek azért nagyon fontosak, mert pilótáid a wanzerekben egyre jobb és erősebb dolgokat fognak tudni produkálni támadásnál vagy védekezésnél. Az Upagrade-nél tudod bővíteni a fejleszthető dolgok listáját. Ha kifejlesztesz egy új dolgot, ne felejtsd el felszerelni (Setting Skills)!

Később megjelenik majd az ún. Links opció. Ezzel lehet pilótáidat és ezáltal wanzerjeidet kombinálni egymással harc közben. A Setting Links menüben tudod beállítani, hogy melyik karakter segítse a másikat – azt is beállíthatod, hogy ez a segítségnyújtás védekezésnél vagy támadásnál lépjen-e életbe. Figyelj arra, hogy milyen karaktereket kombinálsz, mert nem mindegyik fegyver használható Linknél – pld. rakéták.







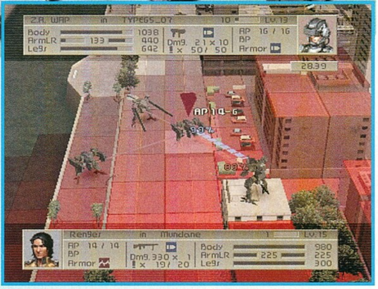
WANZEREK

A játék egyik kiemelkedő része a wanzerek tuningolása. Gran Turismo szinten lehet robotjainkat fejleszteni! Vehetsz neki új testet, karokat, fegyvereket, lábat, kiegészítő felszereléseket, stb. Fontos a fegyvereknél, hogy wanzered mennyi súlyt (weight) bír el. A határ feletti mennyiségű cuccot nem lehet felszerelni – teherbírást a test és lábak erősítésével lehet növelni, de akkor wanzered lelassul és kevesebbet léphet. Ugyancsak fontos, hogy mennyire növelik vagy adott esetben csökkentik a HP-dat. Lehet vásárolni komplett készleteket is, de magad is megszabhatod, milyen alkatrészekből álljon össze a wanzer. Arra kell csak figyelni, hogy nem mindegyik pilóta rendelkezik valamennyi wanzer vezetésének képességével. Magyarra lefordítva, aki a közelharcban jeleskedik az szinte tuti, hogy nem tudja úgy kezelni a távcsöves puskát. Hogy miért? Egyszerű, hogy a példánál maradjunk: a pilótának csak olyan Skills-ek fejlődnek ki, melyek a közelharcban kamatoztathatók jól. És ez persze igaz valamennyi karakterre is. Kicsit sajnáltam is ezt, mert így nem lehet szabadon építgetni a wanzerokat, figyelni kell, hogy a pilóták mire alkalmasak. Ez azért kár, mert elveszi tőlünk a fejlesztés szabadságát, hisz ha nem megfelelő wanzert építünk egy pilótának, akkor abban rosszul fog harcolni. Másfelől jó a rendszer, mert a harcok így sem könnyűek, és ha professzionálisan megtanuljuk ki mire jó, és király wanzert építünk neki, akkor harcban akár legyőzhetetlenek is lehetünk. Fontos, hogy wanzerednek milyen páncélja (Armor) van. Ebből hármat állíthatsz be. Ezenkívül beszínezheted wanzerjeidet, sőt még nevet is adhatsz nekik.

EGY-KÉT TANÁCS

Talán már mondanom sem kell, hogy mindig mindenkivel beszélgess. A beszélgetések egyszerű képernyőkön zajlanak és sokszor kapsz cuccokat vagy pénzt is. Figyeld a különféle boltokat (Online Shop, Computer shop /ebben tulajdonságokat vehetünk/ Wanzer Shop). Érdemes néha a Simulatort is meglátogatni, mert az ott lefolytatott harcokért is jó mennyiségű EP pont jár, így fejlesztheted ha szükséged van rá. Érdemes a Tutorialnál az összes bemutatót végignézni, mert több apóságra itt most nem hívtam fel a figyelmeteket.

Építs olyan csapatot, hogy minden típusú karakter képviselve legyen. Legyen, aki közelharcban jeleskedik (azaz nem lőfegyverrel harcol), és persze válassz puskás karaktereket is. Mindenképp szerelj fel egyet gyógyító képességgel, akivel folyamatosan javítgasd a többieket. Ugyancsak legyen egy olyan wanzered, aki távolról (távcsöves puska, rakéták) harcol és fedezi a többieket. Ha ezeket jól kombinálod linkekkel, akkor nem lehet problémád. És még valami: vegyél lőszert minden fegyverhez, minden karakternek! Ezt tapasztalatból mondom!



ÉRTÉKELÉS

Ez a játék jó. Sőt, nagyon jó! A harc élvezetes és óriási kihívást rejt. Az FFT óta nem éltem ilyen jól a harcot. Pedig ez a game is képes mocsok dolgokat produkálni – 95%-os pontosságnál félreugró ellenfelek, rossz találatok stb. Mégis, akárhányszor szívat is meg a játék érezni fogod, hogy hol hibáztál, hol rontottad el. És hidd el, ha kikapsz, valahol hibáztál a stratégiádban. A kulcsfontosságú csaták egyébként tényleg elképesztő nehezek, tehát tuningra fel! Egy szó mint száz: a történet mellett a harc miatt is érdemes megszerezni a játékot, igazi Square minőséget kapsz!

A grafika terén természetesen óriási a fejlődés az előző részhez képest, de azért lehetett volna még ezen is fejleszteni. A wanzerek szépek, jól kidolgozottak, ám a terepek kicsit szürkék. Ráadásnak nem ártott volna egy élsimítás is a játékba, mert így néha majd kifolyt a szemem. Egyébként nincs baj a grafikával, hisz egy ilyen játéknál ez valljuk meg, csak funkcionális.

Nekem bejöttek a zenék is, melyek egyébként tipikusan stratégiai RPG beütésűek, azaz egy idő után a dallamból következtethetünk, arra, hogy milyen rész jön a történetben. Ebből az is következik, hogy a számok fülbemászóak, és a fontosabb szereplők a lényegesebb párbeszédeknél meg is szólalnak.

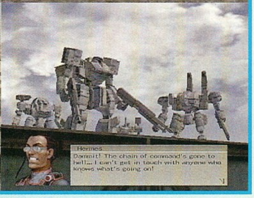
Összességében én nagyon elégedett voltam a játékkal. Ritka igényes a program, még akkor is, ha türelem kell hozzá – ne feledd el, hogy a komolyabb csaták akár több órán (!) keresztül is eltarthatnak, és nem is biztos, hogy megnyered őket. Sajnos nem mindenki szeret ennyit szöszmötölni egy játékkal, főleg ebben a mai rohanó világba. Ehhez a játékhoz azonban le kell ülni és élvezni kell. Úgyhogy a mechás rajongó vagy akkor azért, ha stratégiai RPG-s és FFT rajongó akkor pedig azért szerezd meg a programot. Ha pedig mind a kettő, akkor az FM4 lesz neked a hetedik mennyország.

Veres Miki









MARTIN BELESZÓL!

Áááááá, de vártam már. Annak idején még a japán nyelvű PS1-es részeket is megvettem. Egyszerűen nem tudok betelni ezekkel a „négyzethálós" stratégiai stuffokkal. Ha tetszett az FF Tactics, vagy a Tactics Ogre, vagy bármelyik hasonszőrű stuff a stílusból, véletlenül se kövesd el a hibát, hogy ezt nem szerezd be!

FRONT MISSION 4

SQUARE ENIX

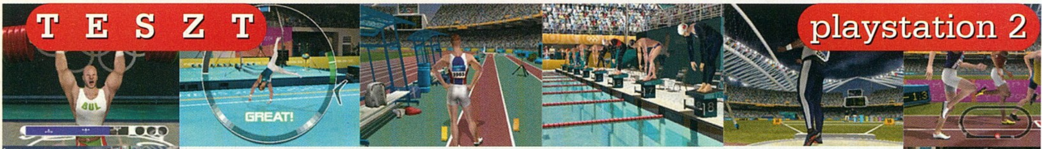
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

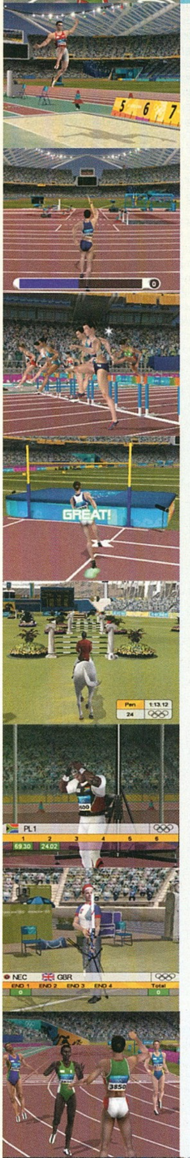
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos harcok, nagyon jó történet, kiváló fejlesztési rendszer
✕ csak a stílus szerelmeseinek!

8 pont





ATHENS 2004

Olimpia. Mindenki ismeri. Nagy banzáj, vetélkedés a rendezési jogért, rengeteg versenyző, szponzor, idegeskedés, biztonsági előkészületek, emberfeletti hajtás a felkészülésért a sportolók részéről, és hatalmas elvárások az őket küldő országok lakosaitól, hiszen ők reprezentálják a hazát, és győzelmük felér egy háborús sikerrel. Az emberek egy része viszont abszolút nem érdeklődik eme hype iránt, sőt, kifejezetten unalmasnak tartja például a futkározós vagy egyéb versenyszámokat – és bevallom, engem is a Taekwondo érdekelt volna leginkább eme játékban, de azt pont kihagyták belőle sok másik sportággal egyetemben. Érthető, hiszen a rengeteg fajta versenyt korrekten megcsinálni hatalmas munka, főleg a motion capture és a használható kezelési rendszerek összehangolása miatt. A sietség itt most szerencsére a korlátozott lehetőségek mellett csak a grafikán látszik, mármint végeredményben rendesen ki vannak dolgozva az animációk és „emberi formák", csak nem kerültek bele speciális effektek, mindenhol csupán a standard, textúrázott poligonokkal borított emberkék versengenek egymással a hasonlóan megvalósított környezetben. Gondolom volt egy határidő, amit tartani kellett, és konzolos berkekben nem illendő a késés, mint a PC világban, ahol akár fél-egy évet is csúszhatnak egyes programok, de még utána is csak töltögethetik le a szerencsétlen görnyedt hátú gamerek a hibajavító patcheket... De a görögöket sem irigylem, ez a játék hamarabb elkészült, mint ők az építkezéssel...

Az említett környezetet azért kis extraként nézhetjük a csekélyebb villogást és nagyobb sebességet biztosító 60Hz-es módban is, ha a TV készülékünk tud fogadni ilyesféle dolgokat, és imigyen indulhatunk Magyarország (vagy renegátoknak más egyéb ország) színeiben az Arcade és Competition versenyeken. Az Arcade nevéhez méltóan a gyakorlást, a többjátékos viadalokat 2-4 játékos együttes bevonásával, egy extra, táncszönyeget igénylő módot jelent, míg a másik a komoly versenyek színtere, rendes szabályokkal, rekordokkal és érmekkel, valamint egy pontok gyűjtésével a végső győzelemre törő, minden sportágat felölelő Champion versenysorozattal.

Én persze a tesztelők felsőbbrendűségi tudatával rögvest egyéni nevezőként a rendes versenyekben indultam volna, de miután 2 rossz start után kizártak a 100-as futásból, inkább megalázkodva mentem vissza az arcade oktató (Tutorial) részébe. Itt kedvünkre gyakorlatozhatunk, és a nézőtéren is alig lézengenek, így kevesebben lesznek szemtanúi esetleges szénné égéseinknek. A kezelés betanítását korrekt kis leírás teszi könnyebbé, akár játék közben is (Start gomb), valamint egy kis filmecskén is megtekinthetjük a tennivalókat, ha valami nem volt az angol, vagy más támogatott nyelven kiírt szövegben egyértelmű. De gondolva a csak magyarul értőkre, itt is kaptok egy kis segítséget hozzá. Lássuk hát, hogy hol lehetünk bajnokok!

Futás. Eme ősi sportág elég egyszerű irányítást kapott, a startnál nyomva kell tartani az L1-et, és a startjelre felengedni, majd az X és Kör gombok felváltva történő nyomogatása szükségeltetik a minél gyorsabb futáshoz, a célvonalnál pedig szintén az L1-el tudunk bevetődni a jobb célfotó és helyezés érdekében. Ez tényleg egyszerűen hangzik, és miközben vadul nyomtam a gombokat, felsejlettek előttem a régmúlt C64-es idők Summer Olimpics menetei, ahol ordítva rángattuk a joysticket és kórusban biztattuk egymást a game partikon. Sajnos az első időim 15mp körül voltak, és a rendes versenyen is állandóan az utolsó előtti helyen végeztem, de később már elkapott a hév és veszett majom módjára taperoltam szegény joysticket (Martintól joy-t is kellett volna kérnem, nem csak gépet, mivel az enyémen nem indult el a review példány). Nem baj, felszámolom neki a gombokat, mint egyes cégeknél az autóhasználatból származó kopást. Sőt, miután a hüvelykujjam teljesen kikészült (a cikk írása közben is fáj még kissé, Martinnak sokba fog kerülni ez a teszt), technikát váltva egy ujjal súroltam nagy sebességgel a két gombot, majd a mutató és középső ujjammal doboltam rajtuk, kevés eredménnyel. Futkározni lehet 100, 200, 400, 800 és 1500 méteren, valamint 110-es gáton is, ahol az L1-el kell átugrálni az akadályokat – ügyesen. A 800-as és 1500-as viszont kissé más irányítást kapott, itt már taktikázni is kell! A négyféle nézőpontba kapcsolható kamera itt belső nézetben van alapból, mint egy FPS-nél. Halljuk a fickó lihegését (kipróbáltam csajjal is, becsukott szemmel elég érdekes fantáziálásra ad okot), de a legfontosabb az, hogy nem gombokat kell nyomorgatni a futáshoz, hanem a sebesség a jobb joyjal szabályozható. A *Breakpoint* jelzés után a bal karral sorolunk be a többiekhez (L2/R2 a körbenézés), és figyelni kell a fent elhelyezett, szívecskékkel jelzett kifáradás mérőt is, mivel az utolsó körben ezek értéke szerint kapunk egy úgynevezett *second wing* csíkot, ami a célegyenesben az L1-el aktiválva sprintelésre készteti futónkat – amíg el nem fogy. Érdemes hát csak tartani az iramot az elején – bár itt simán nyertem úgy, hogy szakaszokban gyorsítottam, mert lassabb futáskor visszatöltődnek a szívecskéink, mintha pihennénk.

Távolugrás. A nekifutás a szokásos X/O nyomogatás, egy bizonyos pontig (*power lock* felirat a képernyőn), majd utána akkor kell lenyomni az L1-et, amikor a fickó lába érinti a lábnyom jelet a földön, ez határozza meg azt, hogy milyen pontosan ugrunk a vonalról – persze csak a belépésre kell figyelni, ami az adott eredmény törlését vonja maga után (hat ugrásból számít a legjobb ugye).

Magasugrás. Ez inkább ügyességi dolog, mert pontosan olyan ütemben kell a O és X gombokat nyomogatni, ahogy az ugró lábai érintik a talp jeleket, majd az ugrási ponton L1 az ugrás, a levegőben pedig szintén ez a gomb kell, hogy a lábait is átlendítse maga után a léc fölött. Itt egyébként választhatunk magasságot is magunknak, és három próbálkozásunk lehetséges.

Hármasugrás. Ez igen hasonlatos a távolugráshoz, csak éppen a nekifutás után a lábunknak három ponton kell érinteni a talajt, aminkél ugyanúgy az L1 időzített lenyomása szükségeltetik, szerencsére az utolsó kettőnél némileg lassítva mutatják a történéseket.

Rúdugrás. Itt egy magasságmérő sáv mutatja, hogy minimum mennyi erőt szükséges összenyomkodnunk a sikeres ugráshoz (X/O), majd *power lock* után az L1-el ugrunk úgy, hogy a megjelenő mozgó nyilakat a minimális és elért sebesség közötti területen állítjuk meg vele. Ezért érdemes minél jobban futni, hogy a különbség és ezáltal ez a terület minél nagyobb legyen, csökkentve ezzel a bénázásunkból adódó hibázási lehetőségeinket.

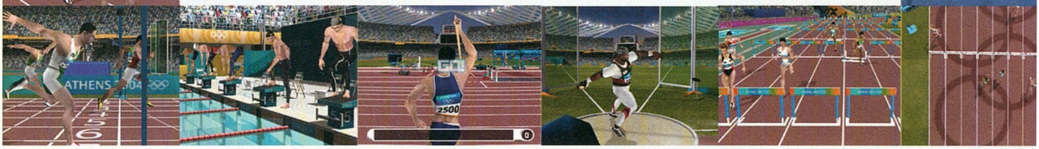
Diszkoszvetés. A frizbizéshez a kellő erőt a jobb vagy bal joy gyors körözésével gyűjtsük össze a kördiagramon, de vigyázva, nehogy belefussunk a piros csíkba (*fault*)! Az idő lejártával pedig elindul egy dobás szögét jelző csík, amit az L1 lenyomása állít meg, célszerűen középtájon próbáljuk ezt megtenni.

Gerelyhajítás. Fussunk neki az ugrásokhoz hasonlatosan (X/O), a power lockot követően pedig lőjük be a dobás szögét itt is, de most a bal joystickkel, a gerelyt pedig az L1-el engedhetjük az útjára.

Súlylökés. Ez reflexpróba. A lökés erősségét meghatározó mozgó csíkot az X-szel állítsuk meg, de vigyázzunk, nehogy átmenjen a vörös zónába, majd újra az X-et használjuk a szög ismert beállításához.

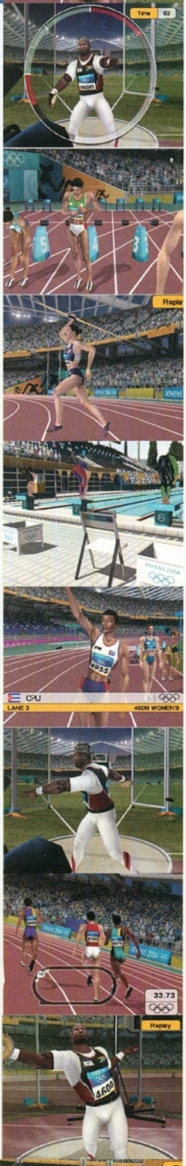
Úszás. Csupán 100 méteres távon állhatunk rajthoz, mell-, gyors-, hát- és pillangóúszásban. A kezelés ugyanaz mindegyiknél, vagyis az L1 felengedésével startolunk, az X/O nyomorgatásával tempózunk, amit a fenti gyorsaságmérő csíkon is megfigyelhetünk. Viszont ha megjelenik a *Breathe* figyelmeztetés, akkor ne Prodigy-t hallgassunk (ez az egyik kedvenc számom tőlük), hanem nyomjuk meg az L1-et minél gyorsabban, mert ha késlekedünk, akkor sokat veszthetünk a maximális sebességünkből, mivel ilyenkor egy csík kezd el visszavenni a sebességmérőből, vagyis











csökken a sportolónkból kinyerhető max teljesítmény.

Gimnasztika. Itt a férfi és női gyakorlatok elég erősen különböznek egymástól. A pasik ugrándoznak és szaltóznak, a csajok pedig *táncos mulatságot* adnak elő zenére. Ennek megfelelően az irányítás is eltérő.

Férfi talajgyakorlatok. Ez most nem a matt *részegen hazatalálás* népszerű sportja. Először is adva van egy kördiagram, ahol első dolgunk lesz az X/O nyomogatással felnagyítani azokat a jeleket, amiknél ezután jól időzítve kell X-et nyomnunk, ha odaér az elinduló és körben mozgó nyíl. Mivel a gyakorlat akkor lesz magas pontszámú, ha a nyíl minél jobban megközelíti a kinagyított jel közepét, ezért érdemes minél nagyobbra feltuningolni azokat (itt kezdett el görcsölni a hüvelykujjam megint). A második fajta gyakorlatnál – amit én csak break dance-nak neveztem el, mert a fickó a földön pörög összevissza – a négy jelgombot kell megnyomnunk a körbejáró nyíl szerint, ugyanígy (felül Háromszög, jobb oldalon Kör, stb.).

Női talajgyakorlatok. Na, ez meg tipikus ritmusjáték lopás, minta pl. a Gitaroo Man vagy Bust'a'Move – de Zelda feeling nincs benne :) (Ezt fontos megjegyezni, mert e nélkül nem ér semmit az adott írás, mint ahogy arra Csipi kolléga felhívta a figyelmemet, és rá hallgatok, mert igen nagy szaktekintélynek tartom, különösen a GT4 cikke óta.) Tehát a lényeg az, hogy az iránygombokat, illetve az ugyanilyen kiosztás szerint kezelendő vezérlőgombokat (fel = Háromszög, stb.) akkor nyomjuk meg, amikor a nekik megfelelő irányba mutató nyíl áthalad a fenti nyíljeleken. A kettős vezérlés pedig azért szükséges, mert gyakoriak az egymással ellentétes irányok is, tehát ha egyszerre kéne fel és le irányt nyomnunk, akkor a fel lehet az iránygomb, a lefelé pedig az X. Ha tévesztünk, akkor azt a végső pontszámunk bánja!

Gyűrű. Ezt csak férfiak művelik, az emancipáció még nem terjedt el ideáig, a gyakorlatokat pedig három féle irányítással lehet teljesíteni. Az elsőben a kör két oldalán a két nyilat a joystickokkal kell a sávok közepén tartani, ami beleszól az utána következő, L1/R1 gombokkal megvalósított kitartásba is, majd pedig a feltüntetett gombkombinációt kell beütnünk időre a jó pontszámokhoz a pörgéses résznél.

Ugrás. Pontosabban a nekifutásos, dobbantós és lovon (vagy bakon) átlendüléses-szaltós sportág. A nekifutás alatt a jól ismert X/O gombokkal növeljük azt az időcsíkot, ami majd az ugráskor feltüntetett gombsor lenyomásához adva lesz a lassított felvétel alatt. Vagyis lassított lejátszás, mert ha a felvételt lassítjuk, akkor az a normál sebességű lejátszáskor gyorsabb lesz – értitek ugye? Minél nagyobb ez a sáv, annál több időnk lesz erre

Lovaglás. Ennek a hivatalos megnevezése a Jumping, esetleg Díjugratás, vagy mi a magyar neve. Számomra érdektelen, így nem nézem TV-ben sem, és talán érdekesebb lenne ha a ló megvadulna és a nézők közé rontva széttépne párat közülük, majd elbújva a csatornában megnőne a radioaktív és biológiai mutáns vírusokkal szennyezett kaján, tojásokat rakna és kitörve lerombolna pár várost, mire megfékezné a katonaság és egy 9 éves zseniális kisgyerek (éljen Hollywood). A lényeg, hogy a négylábút a kijelölt úton tartva a bal karral, a sebességével (jobb joy) variálva ügyesen ugrassunk át az akadályok felett az L1 segítségével. Mivel nekem rendszeresen megállt előttük a rohadt dög, és jól ki is zártak, elég hamar neurotikus lettem és hagytam a fenébe az egészet. Azért volt pár sikeres ugrásom is, ami elég meglepő ahhoz képest, hogy lovam animációját valami elefántról vehették le a készítők.

Súlyemelés. Izom Tiborok összejövetele. 220 kg-tól 280 kg-ig pakolhatunk fel súlyokat magunknak, amiket három fázisban kell felemelnünk és kitartanunk (ez a lökés, ha jól értékelem a mozgásokat, mert van még a szakítás és a nyomás is, de azok mások). A gyakorlathoz egy három szakaszra osztott téglalapunk van, aminek egyes szegmenseit X/O nyomkodással tölthetjük fel egyenként úgy, hogy ha megvan az adott első vagy második szakasz, akkor L1-et nyomunk, a végső kitartásnál pedig addig kell a két szerencsétlen gombot csépelni és a csíkunkat az utolsó szakaszban tartani, míg a három lámpa ki nem gyullad. Ez persze súlytól függő dolog, és míg az alsó súlyhatárokat jól teljesítettem, a WR kísérlethez felpakolt 265 kg-os csúfosan eldobtam.

Íjászat. Női elfoglaltság, hiába, ők értenek igazán a mindenféle vesszőkhöz (pl. kosárfonás, vagy ti mire gondoltatok?). Ezt az alapvetően ügyességi versenyformát még élveztem is. A lényege az, hogy a bal joy-jal kompenzáljuk a szélirányt és az erősséget, hogy az egyre távolodó nagyításban mutatott céltáblának lehetőleg a közepébe találjunk bele az X megnyomásával.

Lövészet. Ez pedig férfi dolog, a kemény cső és a belőle kirobbanó töltet miatt – gondolom. Adva van nyolc lőállás és két fix célpont kivető, viszont a lőállások miatt az agyaggalambok röppályája mindig másképp áll hozzánk viszonyítva. Fegyverünket csak ezen a pályán tudjuk mozgatni a bal joy-jal, a célzás sebességét pedig az L1 lenyomva tartásával növelhetjük. X-re röptetik a célt, és X-re lövünk is rá, célszerűen követve a fegyver csövével, mert ilyenkor nagyobb a szórás – amit több célkereszt megjelenése reprezentál, és nagyobb eséllyel kapjuk el azt. Igazi nehézséget csak a egymást keresztező, ellentétes irányú röptetések jelentenek, tehát mielőtt versenyre megyünk, jól gyakoroljuk be a lövöldözést!

MARTIN BELESZÓL!

Soha a büdös életben nem állnék neki **egyedül** ilyen olimpiás játékot tolni, de ez az én egyéni szocproblémám, ugyebár. Szétráztam én már egy pár C64-es quickshot joy-t, sok-sok évvel ezelőtt, elég volt az őrült nyomogatásból. Ettől függetlenül merem ajánlani ezt a stuffot – olyanoknak, akik gyakran kerülnek többedmagukkal a PS2 elé. Multiban nagyon jó móka, szórakoztató, és ilyen felállásban még van is motiváció, hogy megdöntsük a haver rekordjait.

ÉRTÉKELÉS

Ezek lennének hát azon kivonatos sportágak, amikkel mi is indulhatunk a házi olimpiánkon. Ezt viszont inkább ajánlom haveri körben, mert egymást leverve vagy drukkolva béna barátunknak azért szórakoztatóbb a stuff, az egyedül végzett sportolás öröme igazán csak a zsebhokiban merül ki szerintem. A játék amúgy nagyon korrekt kis sport game – mert szimulációról sport esetében felesleges beszélni, maximum technikai ágazatokban, mint az autó- és motorversenyek. A grafika mint már mondtam nem egy nagy durranás, a jó alján lóg – főleg az animáció miatt, viszont az irányítást meglepően jól eltalálták! Talán a kétgombos nyomogatást nem kellett volna ilyen szigorúra venni, de végül is ez reprezentálja az erőkifejtést igénylő mozgásokat. Az ügyességi részeken a reflex a döntő, de pl. a hármasugrásban mind a kettőre szükség van, és ezt nagyon jól oldották meg. Megkockáztatom, hogy ez a legjobban irányítható ilyen játék, legalábbis amivel én eddig találkoztam (a téli olimpiás cucc ehhez képest sehol sincs). Képzeljétek, első éles játékra a negyedik ugrásommal megdöntöttem a távolugrás világrekordot (9.05)! A közönség őrjöngött, és megkaptam rendesen az aranyat a dobogó legfelső fokán. A hangulathoz a közönség moraja amúgy hozzájárul valamelyest, teljesítményük függvényében örvendeznek a lelátókon. Írnék még sok szépet és jót, de elfogyott a két oldal. Ha érdekel az olimpia, vagy szereted a sportgamékat, akkor mindenképpen ajánlom ezt a kb. 24 sportágat felvonultató, korrekt és életszerű stuffot.

Dzson
(Long Jump WR)

ATHENS 2004

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (43KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az irányítás és az animáció
✕ a grafika, csak alap sportágak vannak benne

7.5 pont



ÁTMENT RAJTAM A FEKETE MACSKA

SZADO-MAZO CICA

A szerkesztőségből hazafelé haladva azon gondolkodtam, hogy mikor készítettek utoljára igazán jó játékot közvetlenül valamilyen film alapján – no nem a „cukorral elmegy" kategóriára gondolok, hanem arra, ami igazán kimagasló alkotás, függetlenül attól, hogy a felhasználót érdekli-e maga a film vagy sem. Hosszú küzdelmet vívott bennem a „soha" és a „még C64-en az Aliens" válasz, de ennek tulajdonképpen nincs sok jelentősége: jelen cikk tárgya is csupán részben képes kivételt képezni.

A történet főszerepében azt a **Catwoman**t tisztelhetjük, akit Batman társaságában már tucatnyi alkalommal láthattunk az elmúlt közel fél évszázad folyamán a filmvásznon, a TV-k képernyőjén, vagy éppen képregény formájában. A készítők amellett, hogy igyekeznek még egy macskabőrt lehúzni szegény cicalányról, ezúttal jelentősen átformálták az imázsát: hol van már *Michelle Pfeiffer* egész testet beborító lakkszerelése? A *Halle Berry* főszereplésével vászonra kerülő filmben eltűnnek a felesleges ruhadarabok, villan a feszes poci, a kerek fenék, ha ennél is kevesebb ruha lenne a főszereplőn, talán már *erotikus-macskafilmről* beszélhetnénk. A ruhatár ezúttal egy rosszabb szado-mazo parti kelléktárát idézi: ostor a kézben, bőrruha a testen és fejen, valamint több tucatnyi megrugdosott férfi a képernyőn :)

Maga a játék szolgai módon igyekszik másolni a filmet – már persze amennyire egy játék keretein belül ez megvalósítható. Azonosak a főbb szereplők és helyszínek, a történet is hasonlóan építkezik, látatlanban megkockáztatom, hogy az egykor emberi alakot viselő hölgy halála és „átalakulása" macskanővé azonos forgatókönyv szerint készült el mindkét produktumban – a film bemutatója után derül majd ki igazán, hogy mennyi a párhuzam. Kicsit aggódom is, hiszen a játékban megismert sztori nagyon gyengécske: amellett, hogy ezerszer látott klisékre épül, egy átlagos verekedős anyag színvonalasabb forgatókönyvvel szokott bírni – persze az amerikai piacot így is le fogja kaszálni, de mi lesz az igényesebb film- és játékrajongókkal? Azért természetesen van pozitív hozadéka is annak, hogy a programozók beletekinthettek a vágóasztalon heverő tekercsekbe: több pályán az összhatás erősen filmszerű, érződik, hogy a gyors és jól megrendezett jelenetekkel azt a hatást kívánták elérni, hogy a játékos rövid időre szinte a moziban érezze magát. Ha nem is mindenhol, de részben sikerült.

TOLVAJ, KAPJÁK EL!

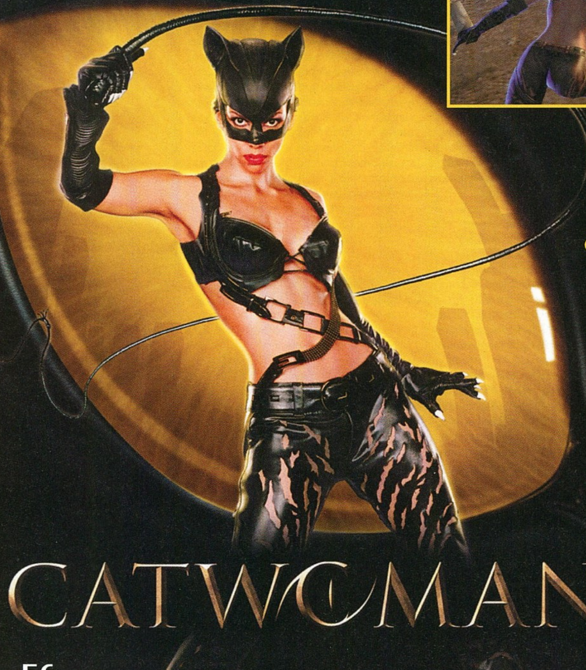
Amennyiben röviden kellene meghatározni, hogy a Catwoman milyen jellegű játék, kétségtelenül a „harc" és a „platform" szavak jutnának először eszünkbe. A továbbhaladást segítendő több eszköz is a rendelkezésünkre áll.

Elsőként ott van ostorunk, melyet egy tisztességes macska sosem hagy otthon: nagyszerűen használható többek között az ellenfelek lefegyverzésére, vagy a különböző tereptárgyakon való megkapaszkodásra és himbálózásra. Az ostor nélkül is képesek vagyunk természetesen harcolni, ilyenkor elsősorban jó lábmunkánknak köszönhetően hullik, repül és ordít az ellenfelek nagy része. A mozdulatok nagyon szépen vannak animálva, a különböző mozgásfázisok közötti átmenet is zökkenőmentes – egyetlen negatívumként csupán azt említhetnénk meg a játékban szereplő harcokkal kapcsolatban, hogy nagyon könnyű mindegyik, még a főellenségek is első nekifutásra, gond nélkül hullanak el kecses mozdulataink hatására.

A legnagyobb szerepet azonban kétségkívül a harci helyzeteken kívül hasznosítható mozgáskultúránk kapta – elképesztő akrobatikus mozdulatokat vagyunk képesek végrehajtani, a rudakon való pörgéstől kezdve a macskára emlékeztető, négykézláb futáson át egészen a függőleges falakra való felmászásig –, akár azzal el lehet tölteni fél órát, hogy kiismerjük az irányítást, hiszen pl. nem lehet minden falon ugyanúgy mászni. Ezek a mozdulatok egyébként sok emléket felidézhetnek bennünk: ha láttunk már macskát (talán egy-két olvasó találkozott már ezzel a kedves állattal, ha máshol nem, hát a tévében :), akkor a lopakodó, osonó mozgás, a karmokkal való kapaszkodás és mászás, valamint a testtartásunk rájuk fog emlékeztetni. Ugyanakkor a nagyobb ugrások, lengések és egyéb, akrobatikus elemeket felvonultató trükközések egyértelműen *Perzsia hercegét* idézik, mi több: gyakran nem csak idézik, hanem el is gondolkozunk azon, hogy említett úriember hogyan mutatott volna macskafarokkal... Felesleges tovább szaporítani a szót, kedves egybegyűltek, a vád: plagizálás, másolás, lopás – és bármi egyéb, szinonima-szótárakban fellelhető szó. Épületekre ügyeskedjük fel magunkat életszerűséget nélkülöző mozgásunkkal, az elénk kerülőket elimináljuk, majd ezt ismételve haladunk tovább: a Catwoman a Prince of Persia modern környezetbe ültetett megfelelője, egy kicsit rosszabb játszhatósággal megáldva. Figyelmesebbek itt-ott észrevehetnek az Alias és az Indiana Jones harcrendszerére utaló jeleket is – de ezzel hagyjuk is abba a Catwoman alázását, hiszen összességében nem rossz a játék, amit pedig máshonnan loptak, legalább jól építették bele a programba.







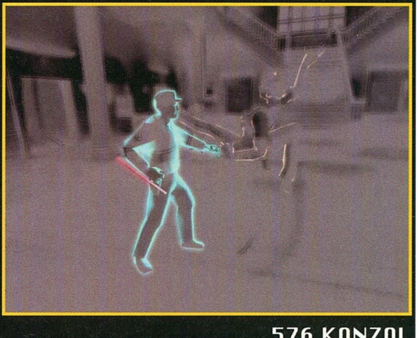
BAT-MAN SEM CSINÁLNÁ JOBBAN

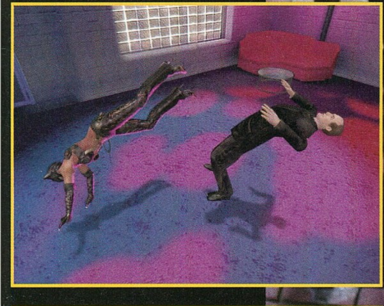
A bejárandó pályák általában lineárisak, ha valahol mégis elágazás lenne, akkor annak a végén feltehetőleg egy valódi macskát találhatunk, aki kilenc életével nyújt nekünk segítséget, azaz összesen ennyiszer ronthatunk. Ennek sajnos kevés értelme van a mentések és checkpointok mellett, ráadásul energiánk újratöltésének is több módja van, így csupán a fanatikusok fogják megkeresni a fő szál mellett a kis háziállatot is.

Ha zsákutcába kerülünk, akkor biztos, hogy ott találjuk magunk előtt a továbbjutás kulcsát, csak éppenséggel nehéz észrevenni. Ha nincs meg a kijárat vagy a továbbvezető út, 3 emelet magasban kell próbálkozni. Szinte mindig fel lehet mászni vagy ugrani valahova, még ha ez a hely nem is mindig látszik – a földön úgyis csak ritkán fordulunk meg. Ne örüljünk, ha ajtót látunk, ugyanis a kilincset a Cicalány nem tudja lenyomni... Magyarul ha ilyen van előttünk, akkor az jeles bizonyítéka annak, hogy fél órás ugrálással és mászással tarkított anyázás következik a ház tetejéig, hogy aztán a kéményen vagy valami még kisebb lyukon bebújva eljussunk a nyitott ajtó mögé.

Néha a szerencsén is múlik a továbbjutás, előfordult. hogy egy környezetébe beleolvadó neonreklámot kellett szétrúgni ahhoz, hogy rövidzárlat keletkezzen, aminek hatására néhány méterrel arrább néhány palack bedurrant (a gáz és áram ilyen jellegű egymásra utaltságát eddig nem ismertem) és olyan károkat okozott, minek köszönhetően a házfalon egy rúd megdőlt, és így már fel tudtuk használni lengésre. A készítők elmebetegek vagy zsenik? Folyamatosan ezen gondolkodtam ezekben a helyzetekben. Mindenesetre gyártódtak az ősz hajszálak rendesen, nyugodtan lehetne nyugtatót is csomagolni a játékhoz.

Ha nagyon el vagyunk akadva, akkora az R2-t lenyomva a macska szemével, FPS nézetben vizsgálhatjuk meg a külvilágot – ha a továbbjutást bármilyen módon segítő kulcstárgyakra terelődik a figyelmünk, akkor remegni kezd a kontroller és automatikusan fókuszál a szemünk – ez néha segíthet. Igen, sajnos csak néha, hiszen mit érünk vele, ha három emelet magasban látunk egy rudat, amin majd pöröghetünk mint töcctöcc-csávó a









diszkóban, de oda még fel is kellene jutni valahogy…

Nem csak a pályákon belül váltakoznak a platform és harci elemek, hiszen vannak olyan pályák is, amin sokkal inkább jellemző az egyik (pl. a sikátoros pálya vagy a gyár tetejére való feljutás), míg más küldetésekben inkább az ütésváltás dominál (a klub pl. szinte csak harcot tartalmaz).

A kamera sajnos nem állítható, csak kis mértékben (forgatni pl. nem tudjuk, de lehetőségünk van kicsit kitekinteni oldalra), ez eléggé zavaró tud lenni, hiszen – természetesen – szinte mindig rossz helyen van, a platformrészek 25 méterrel a föld fölött így kissé nehézzé válnak. Összességében is kijelenthetjük, hogy nagyon komoly kihívást jelent a Catwoman: egy-két pályaszakaszon borzasztóan nehéz. A platform részek pokoliak, ezerszer fogunk a mélybe hullani és újrakezdeni legtöbbjüket – ez sajnos nagyon unalmassá válik egy idő után. Gondoljunk arra, hogy van egy hatalmas épületkomplexum előttünk, legyen mondjuk hat emelet magas. Egy emelet „megmászása" során van 5-6 olyan momentum, amikor az odafigyelés mellett az ügyességünk nagy szerepet játszik. Na, most erről az épületről a negyedik szint magasságában rendre leestem, persze nem egy emeletnyit, hanem egyenesen az udvarra. Húszadszorra is visszamenve ez már inkább fásulttá teszi az embert, bármennyi kihívást is rejt magában.

Sokszor azonban ennél is nehezebb a továbbvezető út megtalálása, hiszen gyakran fordul elő, hogy öt percig csak nézünk körbe és keressük az irányt, amerre továbbmehetünk. Többször akadtam el úgy, hogy visítva szenvedtem és azt hittem, hogy egyszerűen képtelenség továbbmenni, aztán fél óra szünet után mégis összejött valahogy…

Nem tudni, hogy egyszerűen nem akartak még ezen is nehezíteni, vagy csak így jött össze, de a közelharcokról pont az eddig taglaltak ellenkezője mondható el, ezek ugyanis nagyon könnyed összecsapások, kihívást alig rejtenek magukban, némi túlzással elmondhatjuk, hogy a támadást össze-vissza nyomogatva is sikerrel járhatunk, csak jól kell helyezkednünk hozzá.

TOVÁBBI MACSKASÁGOK

Minden pályán megkapjuk a lehetőséget, hogy speciális cselekedeteket, mozdulatokat hajtsunk végre (ők az ún. mission objective-ek, végrehajtásuk azonban nem kötelező). Ezek egy részét harcokban tudjuk előcsalni (pl. annyira megverjük az ellenfeleket, hogy elkezdenek félni tőlünk, vagy kulcshelyekre – pl. robbanó hordókba – rúgjuk be az őket, ezek a scaredy és a *wild cat* feltételei), míg másokat, pl. az *alley cat*et tetszetős ugrásokkal és akrobatikus mozdulatokkal hozhatjuk elő.

Fontos szerepet tölt be a domination bar, ami csak két esetben látható a képernyőn rövid időre, ha sebződünk, vagy ha gyógyulunk. Ez egyszersmind az életerőnk is, kismértékben képes magától is visszatöltődni, de ha a kapott pontszámunk nő (erre elsősorban a több harccal lesz lehetőségünk), és átlép valamilyen kritikus értékeket (pl. 10000 pont), akkor automatikusan maximumba kerülünk.

Ilyenkor használhatjuk a domination mode-ot, de csakis akkor, ha elegendő gyémántért megvettük korábban – ez tulajdonképpen bullet time-ként funkcionál, a környezetünk lelassul, így sokkal könnyebben tudjuk követni az eseményeket. Sok értelmét nem láttam, hiszen csak harcban van értelme használni, ott pedig e nélkül is rendre megalázzuk az ellenfeleket.

A pályák végén rangsorolják teljesítményünket, ennek során kiértékelésre kerül, hogy a „mission objective"-eket milyen százalékban teljesítettük, vagy pl. hogyan harcoltunk. Minél ügyesebbek vagyunk, annál több gyémánttal jutalmazza macskalányunkat a program.

Minden pályát újra lehet játszani a több gyémántért, ezekből különböző speciális mozdulatokat vásárolhatunk (a legegyszerűbb az, hogy ostorunkkal kitéphetjük a fegyvert ellenfelünk kezéből, de ilyen a már említett domination mode is, a legerősebb pedig az a képesség, aminek segítségével átláthatunk a falakon is, így érzékelve ott tartózkodó ellenfeleinket.

A pályák hossza attól is függ, hogy hányadszor játsszuk, ugyanis hiába rövidek, ha elsőre a zseniken kívül mindenki el fog akadni pályánként egyszer-kétszer (ha nem a gondolkodós, akkor az ügyességi részeken biztosan), így a játék szavatossága is jelentősen nő (a türelemmel fordított arányban). Én ugyan még nem tartok a végén, de néhány elakadás után átfutott az a látomás az agyamon, ahogy hetven évesen kontrollerrel a kezemben még mindig ezt játszom – persze nem a hihetetlen hossznak, hanem a mókás pályatervezésnek köszönhetően.

MENNYIT ÉR EGY CICALÁNY?



A játékon kívül fellelhető extrák nagyon igényesen lettek prezentálva. A történetben előrehaladva egyre több galériát tudunk megnyitni, azonban mégsem csak emiatt érdemes látogatni a „comic" menüpontot. Az egész játékba nem sikerült még egy akkora ötletet megvalósítani, mint itt. Reménykedtem, hogy találok az indulás előtt egy training opciót, ehelyett azonban sokkal többet kaptam. A játékban szereplő összes hagyományos és speciális mozdulat össze van ugyanis gyűjtve, mégpedig mindegyik egy-egy képregény lap formájában, három-négy kockában prezentálva az adott viselkedést, annak létrejöttét és következményeit. Zseniális ötlet, stílusos megvalósítás – ha egy kicsit több lett volna a játékban ebből, magasabb pontszámot is kaphatott volna.

A zene sokkal inkább emlékeztet egy film-, mintsem egy játékzenére, erős a gyanú, hogy a moziban is ugyanezek a dallamok fognak felhangzani. Nem rosszak egyébként a melódiák, bár kicsit jellegtelenek, valami szól a háttérben, de csak akkor figyelünk fel rá igazán, amikor a kontrollert a földhöz csapva éppen befejeztük az ordibálást. A mozgások animációja nagyon szép, ráadásul rengeteg fajta van – igaz, ezek egy részét más játékokból lopták, de ez legyen a legnagyobb hibája a Catwomannek. A pályák nagy része szépnek nevezhető, bár semmiképpen sem kiemelkedő. A tereptárgyak ugyan ismétlődnek, de szerencsére nem zavaróan gyakran. Szaggatás egyáltalán nincs, ami örömteli – bár a „természetes" szót kellene itt használni, de mostanában örülni kell ennek is…

A grafika összképe *jó*, bár van két terület, ami változtat ezen. Az egyik a tócsák (és bizonyos felületek) tükröződése, amit bevallom, ilyen profin még nem láttam megvalósítva PS2-n, egyszerűen tökéletes. A másik sajnos negatívum, az ellenfelek (sajnos még a főellenfelek is) kinézete finoman szólva is szánalmas – főleg a részletesen kidolgozott főszereplővel összevetve szembetűnő a kontraszt.

Ezek után érdemes visszakanyarodni a cikk elején feltett kérdéshez, és megvizsgálni, hogy a rá adott válasz miként változik a Catwoman megjelenésével. A rövid válasz az, hogy *nem változik*. Ha azonban szívünkre tesszük a kezünket, bevallhatjuk, hogy erre nem is számított senki, és ehhez képest jól teljesít a játék. Kicsit lehetett volna könnyebb, kicsit több *saját* ötletet is tehettek volna bele, kicsit javíthattak volna még a hibákon, és akkor az én ceruzám is vastagabban fogott volna a végső pontszámnál, így azonban ennyit ér. Őszintén: volt, aki többet várt ennél?

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nem annyira volt kedvem kipróbálni ezt a játékot, meg aztán Vegát is ismerem már ezer éve, úgyhogy teljes egészében rábíztam az értékelést. Egy dolgot viszont meg kell említenem, sőt, ezennel tiltakozó petíciót akarok benyújtani: hogy merészelték a film főhősének megformálására Hale Berry-t felkérni? Színes bőrű Catwoman? Miiii? Hol van Michelle?

CATWOMAN

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (242KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon ügyesen összelopkodott iparosmunka

× néhol túl nehéz, ami elveheti a kedvet a játéktól

7 pont





Shrek 2





Pontosan emlékszem, mikor többek unszolására, barátnőmmel megnéztem az egyik multiplexben az ogre történetét, majd a vetítés után újra a pénztárhoz siettem és váltottam még két jegyet, a következő előadásra.

Többen is megpróbálták már megfejteni Shrek titkát, de mind kudarcot vallott. Volt, aki azt állította, hogy a film elkészítésében használt technológia az, ami maradandóvá teszi ezt az alkotást. Mások a filmben felvonultatott egyedi karakterekben és a jól eltalált hangokban látták a megoldást. Megint mások a fergetegesen megírt párbeszédekre és a kitűnő zenei aláfestésre esküdtek. Hogy mi a valódi válasz, azt mindannyian jól tudjuk. :)

Persze megjelent a mozinak egy játszható kistestvére, aki mint minden kistestvér – így a Shrek című stuff is – jól orra bukott a saját lábában. Ezek után született egy még kisebb testvér, aki tulajdonképpen csecsemőhalált halt. Ezt a tragikus utódlást nem lehetett annyiban hagyni, így a *DreamWorks* összeszűrte a levet az *Activision*-nel és még a folytatás premierje előtt piacra dobta a **Shrek 2** programját, szinte az összes platformra. A történet nem lövi le a film poénját, mert csak igen lazán kötődik ahhoz. Ebben az epizódban Fiona királyi famíliáját kell felkeresnünk, akik finoman szólva megdöbbentek azon a bejelentésen, hogy egyetlen virágszálluk egy durva ogréhoz megy nőül. Ez a tulajdonképpeni road movie talán elhozza a játékbarátok körébe is az egyetlen és hamísítatlan Shrek életérzést.

KI KOPOG?

A progi tulajdonképpen egy 3D-s gyűjtögetős platform játék… lenne, ha nem volna benne némi fűszer, amely tulajdonképpen az igazi zamatot adja. A Shrek 2 az eltérést abban mutatja a szokásos mászkálós programoktól, hogy nem titkoltan logikai feladványokat rejt magában, ami már némi kombinatív készséget is elvár a gyanútlan játékostól. No nem kell megijedni, mert mindez igen finoman van adagolva, sőt néhol inkább csak csepegtetve. Tulajdonképpen a játékmenet lényege abba a távoli múltba vezet minket vissza, amiben a Goblins és a Lost Vikings címek még jelentettek valamit. A történetben három alapkaraktert és egy, a cselekmény bonyolódásával megjelenő pluszszereplőt irányíthatunk. Alapkarakternek számít természetesen Shrek, Fiona és Szamár, akik mind rendelkeznek valami egyedi képességgel. Shrek tárgyakat tud felemelni és a pálya más pontjaira áthelyezni vagy az ellenfél irányába elhajítani. Fiona a relatív időt képes manipulálni, így érve el a Mátrixból már ismert ütemgyorsaságot. Szamár pedig egy térgörbítő erejű rúgásra képes. Természetesen a hozzánk csatlakozó mellékszereplők (pl.: Piroska, Csizmás Kandúr vagy a filmből megismert apró Gyömbéressüti-emberke) **(Úúúú, az a süticsávó nagyon nagy király! Martin)** is mind hasznos adottságokkal bírnak, amik használata feltétlenül szükséges a továbbjutáshoz. Ha például egy elérhetetlennek tűnő kiszögellés tetején akad dolgunk, akkor előbb érdemes Shrekkel egy kis tereprendezést tartani és úgy próbálkozni, vagy Fiona tudománya lehet hasznos abban a küldetésben, amelyben gyorsan mozgó lényeket kell begyűjtenünk.

Persze lesznek a későbbiek folyamán olyan kihívások is, ahol már csak a csapat munka lehet a nyerő. Ilyenkor összehangoltan kell felépíteni az akciót, ami néha mind a négy szereplőt igénybe veszi. Ha bárhol elakadnánk vagy pillanatnyi rövidzárlat hatására nem állna össze fejünkben a logikus sorrend, olyankor mindig hasznos segítséget jelent a varázstükör, aki a pálya széléről figyeli minden lépésünket. De persze kaphatunk olyan megbízásokat is, amik bármely karakterrel és kombinálás nélkül végrehajthatóak, ilyenek a hagyományos tárgygyűjtögetős küldetések, amiknél érdemes minden összetörhetőnek tűnő tárgynál próbát tenni, mert meglehet, hogy gyűjteményünk utolsó darabja, éppen ott rejtőzik. Arról, hogy mi is az aktuális feladatunk a START lenyomása után, a küldetéseket tartalmazó könyvlapon tájékozódhatunk. Ugyanezen a felületen nézhetjük át a csapattagok karakterlapjait, és ugyanitt informálódhatunk az utunk során begyűjthető varázstárgyak funkcióit illetően.

Az irányítás elég egyértelmű lett de mindez részletesen le van jegyezve az **Option** menüpontban. A gyors akciók érdekében a karakterek között a jobb és bal mellső gombokat használva ugrálhatunk. A csapatmunka ellenére vannak olyan részek is a progiban, ahol egyedül leszünk kénytelenek boldogulni afféle mini-játék formában.

MILYEN SZÍNŰ EGY OGRE?

Az első, amit a hibájául róttam fel az S2-nek, az a szereplők eredeti hangjának hiánya, ami Mike Myers és Eddy Murphy talentumát ismerve igencsak sajnálatos tény. A környezet kialakítása viszont igen finomra sikeredett, mert tulajdonképpen minden pálya egyedi és hangulatos. Ennek köszönhetően valódi motivációt jelent ebben a varázslatos világban egy hosszú túrát tenni. Itt jegyezném meg, hogy a helyszínek, illetve a történetből kialakuló és megoldásra váró kalandok összessége egy igen élvezetes interaktív mesévé formálja át a játékot. Sajnos a terepen való bolyongást, nézelődést a kamerakezelés némileg nehézkessé és darabossá teszi, de mindezt csak olyan mértékben, ami még nem zavar be a játszhatóság élményébe. Egyébként a mozgások az egyszerű harcrendszer ellenére is szépen ki lettek dolgozva, ami nem csak vizuális élményt jelent, hanem a gesztusok és jellegzetes mozdulatok is korrekten át lettek ültetve a filmből. (Az X-es verzión kívül volt szerencsém PS2-n is szemügyre venni a kicsikét, de valódi eltérést nem tudtam felfedezni, mert mindkét gépen jól mutatott, remélem így van ez a GC-s átirat esetében is.)

A zenék alapvetően nem volnának rosszak, de egy olyan fejlesztésnél, ahol az alapmű zenei világa igen pörgősre lett felhúzva, ott ez inkább csak egy halovány utánérzés. Ennek ellenére a hangulatra nem lehet panasz, mert a sikeres továbbjutáshoz szükséges logikai és ügyességi feladatok olyan formán lettek megszerkesztve és sorrendbe állítva, hogy kellemes kikapcsolódást nyújthat akkor is, ha a képernyő előtt ülők életkora nagyban eltér egymástól. Viszont bosszantó apróság lehet a már számtalanszor elátkozott mentési mechanizmus, ami nem tudom mikor indult hódító útjára, de szerencsés volna, ha leszoknának végre róla a fejlesztők. Az S2 is azt a hagyományt követi, ami szerint játék közben mindössze egy check point jelent átmeneti állásrögzítést, és a valódi mentés csak a fejezet végén történik meg. Ez persze még valamelyest emészthető volna, ám ha figyelembe vesszük, hogy fejezetenként legalább tíz küldetés vár ránk és ha nekünk a kilencedik misszió után egyszerűen ki kell kapcsolnunk a gépünket, úgy a legközelebbi alkalommal kezdhetjük előről a fejezet megoldását. Persze ettől még nem kell eret vágni magunkon, de mégis bosszantó, hogy csak úgy elszáll az erőfeszítéseink eredménye.

Tulajdonképpen ennyi volna az S2-vel kapcsolatos legnagyobb problémám. Kisebb gubanc azért jóval több akad, de ezek olyan apróságok, mint a vége felé egyre többször érezhető ötlettelenség, ami még nem végzetes de a kezdeti lendülethez viszonyítva mégiscsak visszalépés. Ráadásul, ha egy úgynevezett „jó napon" ülünk neki a proginak, akkor könnyen előfordulhat, hogy még éjfél előtt végzünk a nagy leánykéréssel. Mindenesetre július 1-ig várnunk kell a film magyarországi premierjére, viszont addig, sőt még az után is, itt lesz velünk az általunk vezetett álombrigád.

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Engem nem fogott meg annyira ez a Shrek téma, hogy a rajongójává váljak, de kétségtelen, hogy voltak ütős poénok a filmben – a Gingerbread emberkéért például kifejezetten odavoltam. Az első két játék mérhetetlen bénasága miatt valószínűleg ezt az új próbálkozást sem fogom agyonjátszani, mégpedig azért nem, mert könnyen találok nála sokkal jobb stuffokat is…

SHREK 2

ACTIVISION / LUXOFLUX

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos
33 blokk

✔ szórakoztató játékmenet, hangulatos környezet
× áradékony

6.5 pont

... TE, OTT ÁLLSZ, AZ ÚT VÉGÉN...

Syberia II...



Nem titok, hogy megszállott kalandjátékos vagyok, és az ilyen point-and-click gyöngyszemek a gyengéim, mint ez. Ezért biztos voltam abban, hogy a világ legszerencsésebb embere én vagyok, mikor Martin a gondjaimra bízta a **Syberia** második részét.

Tulajdonképpen a történet tekintetében nem is fedi teljesen a valóságot a „második rész" besorolás, hisz ez még mindig az első sztori, csak épp most a drámai hangulatú befejezésnek lehetünk részesei. A „drámai" jelzőt nem véletlenül használtam, mert aki már megismerkedett a Syberia című játék úgymond első fejezetével, az jól tudja, hogy a game egy rendkívül erős történettel van megáldva. Ennek minőségi garanciáját mosieur Benoit Sokal munkássága és tehetséges kollegáinak egész csapata jelenti.

A történet fonalát azon a ponton vehetjük fel újra, ahol azt nagyjából egy éve kénytelenek voltunk elengedni. Ha valakinek olyan atomtömény volt ez az egy év, hogy már a feledés homályába veszett Kate Walker és Hans Voralberg közös odüsszeiája, vagy csak most találkozik először a *Microids* eme termékével, annak sem kell sötétben tapogatóznia, mert a főmenüben opcióként megtalálhatja az eddigi események képes összefoglalóját. Persze a stuff elsősorban játék, és nem regény, ezért akik kihagyták az előző epizódot, azoknak sem kell attól tartaniuk, hogy ezen hiányosságuk miatt, az átélhető játékélmény csorbát szenved, hisz a stílusból adódóan a fejtörők megoldásán van a hangsúly, a kerettörténet csupán adalék.

CSODAORSZÁG

Ott hagytuk abba, hogy Aralbadban végre rátalálunk Hans-ra, az öreg automaton készítő zsenire és immár együtt folytatjuk különös utunkat a mamutok legendás földjére. Természetesen utazásunk most sem zajlik zökkenőmentesen, számos fordulatban gazdag megpróbáltatást kell kiállnunk. A körülmények és az időjárás egyre irgalmatlanabb, ráadásul New York-i főnökünk is ránk száll, és egy magánnyomozót küld a nyomunkba. Utunk nagy részét továbbra is vonattal tesszük meg, ám Syberia misztikus szigetére már egy csodálatos hajó fedélzetén érkezünk meg. Az összetett cselekmény és a kifejezetten szép átvezető képsorok valóban képesek egy másik világba ragadni a gyanútlan játékosokat, főleg, ha a tehetséges Inan Zur (Baldur's Gate 2, Icewind Dale 2) által komponált zenei művek is felcsendülnek. Egyébként a hangok minden esetben kiválóan illeszkednek a kitalált karakterekhez, akik jellegzetes külső jegyek mellett belső értékekkel vagy épp hibákkal is rendelkeznek. Persze nem szabad megfeledkeznünk az egésznek méltó hátteret adó grafikáról, aminek két sarkalatos pontja a karakterek mozgatása és a környezet megjelenítése.

A helyszínek szemet gyönyörködtető, kézzel rajzolt statikus hátterek, amik mégis tele vannak dinamikával és élettel. A levegőben madarak repdesnek, kis állatkák szaladgálnak az erdő fái között, hókupacok hullnak alá a tetőkről, és mindez folyamatos szitáló hóesésben történik. Az árnyékok és a tükröződő vízfelületek pedig némi korrekción estek át az első részhez képest. Hőseink mozgásai is jóval kifinomultabbakká váltak egy esztendő alatt.

A játékmenetben egyfajta változás tapasztalható, ami nem biztos, hogy mindenkinek bejön majd, mert az efféle natúr fejtörők nem voltak jellemzőek az első részre. Gondolok itt arra, hogy most már nem csupán a nálunk lévő tárgyakat kell a megadott helyen használni, hanem elég nagy számban előkerülnek majd a logikai úton nyitható zárak, vagy a megfigyelésen alapuló szerelések. Mindezen feladványok megoldásában sokat segítenek az útközben hallott, és a dokumentumainkban olvasott információk. Ráadásul nem csak ezért érdemes minden szereplővel beszélni, hanem mert nemegyszer egy elmaradt párbeszéd lehet az oka annak, hogy nem történik meg egy, a továbbjutáshoz szükséges esemény.

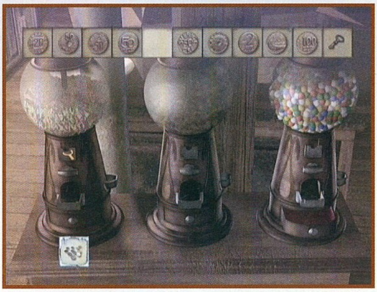
MICSODA ORSZÁG?

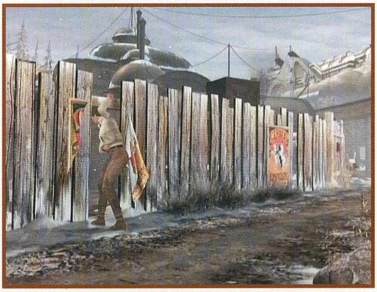
Változások más területeken is akadnak, sőt vannak olyan szegmensek, ahol bizony ezek a várva várt fejlődések sajnos *elmaradtak*. Ilyen kellemetlen tény az az irányításbeli nehézség, ami azon túl, hogy még mindig jelen van, még némi *romlást* is magáénak tudhat. Kate ugyanis némely pályarészen egyszerűen **beragad** bizonyos tárgyak vagy épületek mögé, sőt, az is megtörtént, hogy a hegyekben, egy tereptárgyaktól szinte teljesen mentes fennsíkon, minden átmenet nélkül megmakacsolta magát a kishölgy, és se előre, se hátra (szívás, ha nem mentettél) – egyébiránt ettől már az első részben is hullott a hajam. Érdemes odafigyelni arra is, hogy Kate néhol nem akar az általunk kiszemelt irányba menni, pedig ott van a következő helyszín. Erre egyetlen egy megoldás létezik, mégpedig minden kijáratnak tűnő (vagy nem tűnő helynél) többször erőszakosan kell próbálkoznunk.

De, hogy ne mondhassuk azt, hogy semmi sem változott, a készítők tudatosan módosították a cselekvési mechanizmuson is, ami nem lenne baj, ha ez nem visszafelé sült volna el. Tehát nem elég, hogy főhősnőnk bármikor beinthet nekünk, még az első részben teljesen bevált módszert is átalakították. Az alapkoncepció maradt a régiben (nagyító = vizsgálni vagy beszélni, kéz = felvenni, villa = használni, kör = átmenni, bemenni, mászni stb.) de ellentétben az elóddel, ahol ha megközelítettünk egy fontosnak tűnő tárgyat vagy átjárót, ott azonnal megjelent RAJTA az aktuális ikon, itt az ikon minden esetben egy apró ablakban jelenik meg a játéktér bal alsó sarkában, ami azért zavaró, mert ha egy kis területen két egymáshoz közeli tárgy is megvizsgálható (pl.: állomásfőnök boltja, a peron kis hídja stb.), akkor rendesen oda kell figyelni, hogy vajon egyszer vagy kétszer jelzett a bal alsó sarokban az ikon. Persze ez nem végzetes baklövés, és Kate fejecskéje is irányba fordul, de nem értem, miért kellet megszüntetni, az egyértelmű jelzéseket?

A gombok funkciói maradtak a régiben? A = akció, X = futás, Y = menü, START = főmenü (load, save stb.). A menüben alapból a tárgyainkat tartalmazó ablak nyílik meg, míg a dokumentumokat tartalmazó felületet nekünk kell megnyitni. Ráadásul itt a fenti kéz és szem ikonokkal azt is meghatározhatjuk, hogy fogni vagy olvasni akarjuk a kiválasztott iratot. Olvasásnál a két mellső gombbal zoomolhatunk rá a szövegre, míg a fekete és fehér gombokkal lapozhatunk.







JÉGURALOM

Bár sokan panaszkodtak az első rész kapcsán a játékmenet lassúságára, én mégis azt hiszem, hogy ez a stílus sajátja és talán helyesebb, ha mindezt úgy közelítjük meg, hogy ez a játék hihetetlenül *nyugodt* és néhol *melankolikus*. Bevallom, először engem is frusztrált egy cseppet, hogy viszonylag nagy távolságokat kell átsétálnunk ahhoz, hogy egy tárgyat használhassunk, mindezt részletekbe menő mozgásimitációval. De aztán hamar leesett, hogyha ebből továbbra is gondot csinálok, akkor végigbosszankodhatom a Szibériáig vezető utat, így inkább hátradőltem a székemben és gyönyörködtem a szépen kivitelezett létramászásban és a komótos ajtónyitogatásokban, majd magam is megnyugodtam. Az egész játék hihetetlenül érzelmes, sőt néha talán *érzelgős* és *szentimentális* is, de lényegében erőszakmentes és minden értelemben **SZÉP**. Kérdés: van-e erre kereslet? Válasz: egyre fogy! Talán nem ez a világ legjobb játéka még a maga kategóriájában sem, de azt gondolom, hogy ezután is csak az ilyen romlatlan „szigeteken" él tovább a Mamut. Tehát ne feledjük, ha az álmaink a céljainkká válnak, akkor talán könnyebb hinnünk, hogy velünk együtt az egész világ változik. És már csak azt kell kiderítenünk, merre van Syberia...

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Nem szívesen nyilatkozom Syberia ügyben, mert mint azt már az első résznél is említettem, nem feküdtem neki a játéknak, és a tények pontos ismerete nélkül nem merek ítélkezni. A Syberia-ról vagy rosszat, vagy jót mondanak. Vagy lehúzzák, vagy istenítik. Dzsonnak az első rész nem tetszett. Tibinek a második tetszik. Hát most hogy legyen okos az ember?

SYBERIA II

MICROIDS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
21 blokk

✔ gyönyörű helyszínek, nyugtató helyett kiváló terápia
× romlott a kezelés, kicsit sokat töltöget

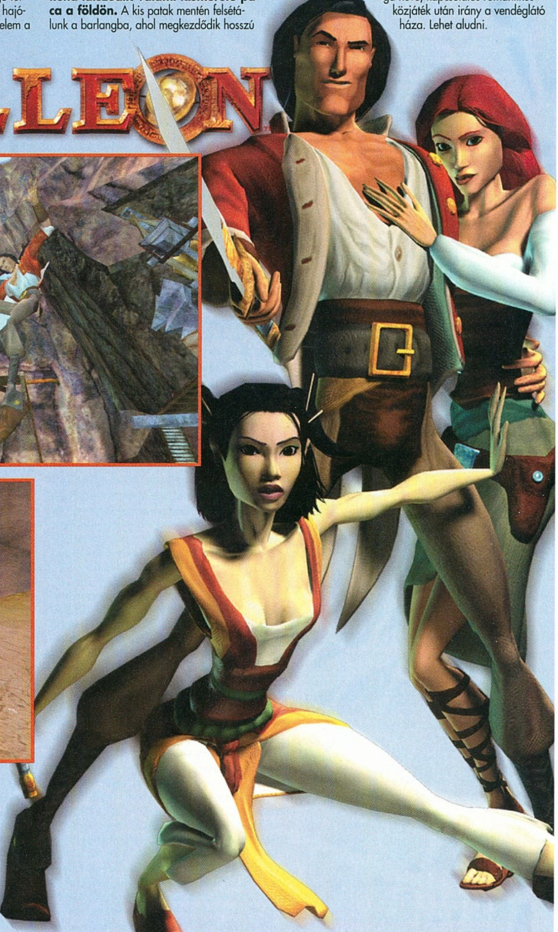
7.5 pont





Galleon...hallottál már róla? Őszintén bevallom, én még nem sokat. Rémlik egy mozgóképes bemutató pár évvel korábbról, meg valami olyasmi, hogy a fejlesztések még DC-re indultak meg. A gép szomorú történetével azután a játék sorsa is megváltozott. Most itt hever előttem a lemez az X gépezetre, én meg azt sem tudom, eszik-e vagy isszák. Dereng valami... képek a neten... valami hosszú hajú ürge, nagy hajók, kalózoknak látszó emberek, meg ilyesmi. Meglátjuk, mi sül ki belőle. Gép lemeztároló egysége előbújik, táplálékát behelyezzük, jöjjön aminek jönnie kell.

GALLEON



HŐSIES BEKÖSZÖNÉS

A kötelező önreklámozás után főhős pajtás felrohan a hegyoldalra, ahol azután bemutatja kardforgató tudását, majd belevágja a fegyvert a földbe, és macsósan néz maga elé. Megdobbannak a leányszívek, miegymás. :) Engem azért nem hoz tűzbe (szerencsére), én a környezetet nézem, meg az erősen közepes kidolgozású környezetet. Rágyújtok egy Pall Mall cigire és figyelem az átvezetőket. Már csak azért a „Ciki a cigi" baromság miatt is. Öregesen lázadok. Bár jobban élvezném a mozik gyanútlan látogatóinak ijesztgetését... mondjuk intim férfitestrészek bevágásával a rajzfilmek alatt, de ezt már megtette valami szimpatikus fiatalember is, ezért kihagyom. :) De azért egy „zűrzavar osztag" jó lenne.



No kérem... Első filmecske: főszereplőnk egy csomó támadót rendez le egy perc alatt. Csapkod, rúg, harap, meg némi különleges támadást is beleiktat. Második: *Tarzan* (játék) módra csúszik le a barlangban, miközben lávafolyamokat/hegyes szikladarabokat kerülget, hatalmasakat ugrik, vagy éppen falakon futkos. És ez így megy tovább. Egy arénában hatalmas (majdnem egész képernyős) szörny fejét próbálja megbúbolni kicsit, miközben az csapkod, verdesi a földet, vagy éppen meg nem emésztett táplálékával borítja be emberünket (magyarul okádik egy bőségeset). Később víz alatti úszást tekinthetünk meg, illetve magasan álló platformokon ugrálást... mindezt persze a heroikus muzsika ütemére. A grafika nem a legszebb, de azért tűrhető. Egyelőre jó kis kalandos stuffnak néz ki a dolog.

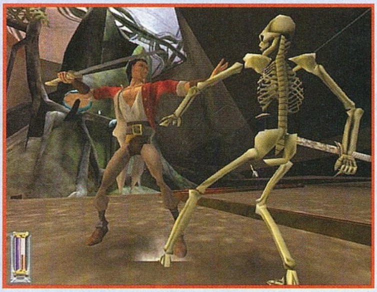


KÖTELEZŐ TESTNEVELŐ GYAKORLATOK

A Start lenyomása után három állás közül válogathatunk. Egyiken indíthatjuk is új játékunkat... illetve megnézhetjük a beállításokat. Ezen kívül semmi, csak egy statisztika, ami a már befejezett küldetéseket összegzi. A betöltés után egy hajón találjuk magunkat, ami a hatalmas óceánt szeli éppen át. A víz nem valami lenyűgöző, ahogy a karakterek sem tűnnek annak, de ezt még korai lenne biztos tényként letudni. Hamarosan partot is érünk, ahol azután jönnek első mozdulataink. *Splinter* jellegű forgolódás ide-oda, majd végre mehetünk is. A hajóról lesétálva álldogálok picit a pallókon. Figyelem a vizet, ami egybefüggő kék tömegként emelkedik/süllyed, miközben hullámoknak álcázott grafikai bakik mozognak rajta gépiesen. Kísérőnk maga a láthatatlan ember, mivel egyik pillanatban még előttünk áll, a következőben eltűnik, majd pár méterrel arrébb újra megjelenik, és egy képzeletbeli lezárt (pár négyzetméteres) területen előre, s hátra szökkenget. Kicsivel arrébb valami frakkos úriember vár rám, így hát odalépek hozzá. Ő házigazdánk szolgája, aki elkísér minket urához. Kicsit határozatlan a bácsi, vagy csak titkol előlünk valamit. Már a szeme sem áll jól. ;) Amúgy a karakterek arcmimikája egészen jónak tűnik, ráadásul a hangok sem rosszak. A kis faluban körülnézve semmi érdemleges nem történik, talán csak annyi, hogy valakit barátságosan kitessékelnek a helyi kocsmából. A környezet továbbra is közepes, de legalább egyben van, nem riceg... meg nem kockásodik, ködösödik itt-ott. **Árnyék viszont nuku, csak néha látszódik valami kisméretű paca a földön.** A kis patak mentén felsétálunk a barlangba, ahol megkezdődik hosszú és kötelező kiképzésünk. Vékony deszkákon kell ategyensúlyoznunk, azután pedig szikláról sziklára felhúzódzkodva juthatunk el a következő helyre. Gurulás, ugrálás, a falon kapaszkodás/futkosás után majdnem a mélységben kötünk ki, miközben összeomlik a híd, amin át kellene kelnünk. Kis bunyó (mozgatási, verekedési tréning) után be kell menni a boltba, ahol megtudjuk a vásárlás, illetve a tárgyak megfigyelésének, használatának menetét is. A papagáj össze-vissza dumál, az eladó eljátssza a jó kereskedő szerepét, miközben meséket idéző varázslatos zene szól... mi pedig jól megkopasztjuk a kedves bácsikát. :) Kint ismét ránk támad a banditák csapata, de érkezik házigazdánk, aki varázserejű botjával sikeresen elkergeti őket. Vége a kiképzésnek. Most már minden fontosat tudok/tudunk (például azt is, hogy a kurtizánoknak vastagon fehérre meszelt képük van és szerencsétlen hősünknek ez még tetszik is). Az öreg lányával (*Faith* a kis drága neve) kapcsolatos romantikus közjáték után irány a vendéglátó háza. Lehet aludni.







KINCSKERESŐ KISKÖDMÖN

Innentől kezdve már kicsit kalandosabb lesz a móka. A házigazda elviszi kis kompániánkat egy titkos barlangon át valami fura hajóhoz. Itt megtanulhatunk úszni, majd a hajót kell feltérképezni úgy, hogy minden különlegességet felfedezzünk rajta. Már kezd derengeni a játék egyik fő motívuma: varázslatos helyek, különleges kalandok és a kincsek keresése. Ahogy leereszkedtünk a hajóhoz... nagyon kellemes a hangulata. Mintha valami mesében járnánk. Bár azért az úszó óriáson sajnos (legalábbis nekem) a másik fő motívum is kezd megmutatkozni. Ez pedig a *Tomb Raider* jellegű játékmenet. Az egyik ajtót ugyanis könnyen ki lehet nyitni (kapcsoló a raktérben), de a másikat sehogy nem lehet használatba venni. Teendő: felmászni mellette az árbocra, majd onnan levetődni a helység tetejére, ahonnan oldalt egy apró ablakon be lehet majd mászni. Avagy: kezdhetünk felkészülni a rengeteg elérhetetlen kapcsoló + iszonyatos helyekre való eljutás párosításra. A hajó megtekintése után ismét a házban leszünk, de hamarosan megtörténik a játék történetét adó legfőbb tragédia. Az inas egy óvatlan pillanatban ellopja a mágikus botot, felégeti az egész házat, valamint a hajón talált különleges képességgel bíró növényeket is elviszi. Mialatt pedig mi megmentjük *Faith* életét, a tető ráborul szegény apukára, aki ki is leheli lelkét. Innentől felvesszük az üldöző/dicső bosszúálló szerepéhez szükséges arcformát, majd megindulunk társainkkal a hatalmas óceánon, miközben a meglépett inas kipróbálja a lenyúlt csodaszert... így mágikus képességeinek birtokába jutva. Imigyen pedig felfedezzük a különleges szigetvilágot, ami természetes erejével, valamint a kalózok támogatásával védi ellenfelünket.

MARTIN BELESZÓL!

Milyen érdekes... Bárhol is olvastam a neten erről a játékról, ugyanazzal a véleménnyel találkoztam, amit Gábor is megfogalmazott ezeken az oldalakon: a játék nem szép, nehezen kezelhető, mégis van annyira érdekfeszítő, hogy megérdemli a 6.5-7 pont körüli értékelést. Gondolom a Tomb Raideres játékmenete és a hálás, kalózos téma párosítása az igazi húzóereje...

KALANDOZÁS

Az első szigeten úgy érezzük magunkat, mint egy vérbeli kalandjátékban, ami rengeteg ügyességi/akciórésszel van megízesítve. Végigsétálunk a parton, felfedezzük a hatalmas barlangrendszert, nagyra nőtt rákokkal küzdünk meg... és mindeközben hősünknek még az sem okoz különösebb galibát, ha egy óriási kőgolyót kell eltolni a hasadékok elől. Az ügyességi részek mellett időnként olyan komolyabb ellenfelekkel is összeakadunk, mint mondjuk a főellenségszerű rák, aminek csak a fejét lehet támadni, az viszont jó magasan van, így fel kell jutni a testére, hogy megsebezhessük. Rengeteg jó ötlettel találkozhatunk... ilyen például az is, hogy a kis feltörő gázok kiindulópontja fölé helyezünk egy szikladarabot, amire ráállva a kitörésnél magasabb helyekre is eljuthatunk. Később megtaláljuk üldözöttünk hajóját, ami egy nagy öbölben van elrejtve a sziklák között... azonban az különböző gépezetekkel a magasba van emelve, így el is kell jutni hozzá. Ez pedig kötelezővé teszi a *Lara Croft* által is használt ugrálást, kapaszkodást. Tehát elég sok lehetőségünk, dolgunk lesz a végigjátszás során. Ez így jól hangzik, de van pár nagyon súlyos probléma.

OKOK AZ ELÉGEDETLENKEDÉSRE

Két nagyon fontos negatívumról lesz most szó. Az egyik a grafika. Ennek alapját egy olyan szinten idejemúlt motor adja, hogy **első ránézésre azt hittem, valami DC-s, vagy inkább N64-es átirat került elém**. Látszik, hogy nem erre a gépre kezdték a fejlesztést , de azért az durva, ahogy néha kinéz a program. Az első fél óra/egy óra játék után bizonyossá vált, hogy a grafikusok vagy nem voltak tisztában a fejlesztési célplatform megváltozásával, vagy pedig csak simán nem értenek a munkájukhoz. A környezet, a karakterek alig-alig kidolgozottak a legtöbb helyen... de azért szerencsére néhány helyszín ezen minőség felett áll, így nem kell annyira jószívűnek lennem a közepes eredmény megadásánál. A mozgási animációk szintén igen egyszerűek, ahogy a mesterséges intelligencia is. Előbbivel kapcsolatban egyedül az arcmimikák lettek egészen jól kidolgozva... utóbbival kapcsolatban pedig annyit, hogy az ellenfelek csak jönnek ész nélkül és ennyi. Azt meg már nem is tudom hova tenni, hogy egyszer nekem támadott úgy négy bandita, meg vagy három rák, beugrottam a vízbe, úszkáltam kicsit, majd a partra érve nem csak hogy otthagytak, de már nem is láttam őket sehol. Megszűntek létezni. Vicces... A másik nagy negatívum: *játszhatóság*. Az akciók, ugrálások, meg a menü irányítása (főleg ez utóbbi) eleve elég érdekes, de ezeknek a gombkiosztását legalább be lehet állítani kedvünk szerint. Azonban a mozgásba semmi beleszólásunk nincs... ez pedig pocsék lett. A *bal karral* irányítjuk a hősünket, de egyben ez a teljesen kiforratlanul működő kamera is. Arra fordul, amerre mi, viszont állítgatni nem tudjuk. Ha fordulni szeretnénk, teljes kört kell tennünk, mert a kar sima hátratolásánál csak szökkenünk párat hátrafelé. Ehhez hasonló huncutságok várnak ránk. Ez pedig egy ügyességi részekkel ennyire tömve lévő játéknál kimondhatatlanul gyatra. Borzalmas.



MÉG TÖBB OK AZ ELÉGEDETTSÉGRE

Mondhatnám az előbb kitárgyalt okok miatt, hogy ez egy nagyon gyenge eresztés. Lehúzhatnám a játékot... de nem teszem. Igazság szerint **ha a Galleon N64-re jelenik meg, akkor a játékosok társadalma örömódákat zengett volna róla.** DC-n hasonló sors várt volna rá. Azt hiszem, ha szebb lenne és az irányítást nem rontják el, még jelen esetünkben is nagy visszhangja lett volna. Mert a grafika bár nem túl szép, azért rendelkezik némi stílussal. A karakterek egész jól lettek kitalálva, némi *Disney* filinggel is rendelkeznek. A kalandozás meg egyébként is bejön, még ha a *TR*-t idéző ugrabugráktól fel is áll a szőr a hátamon. A szavatossága elég jónak tűnik... és bár még nem játszottam végig (pont az előbb említett ügyességi részeknek köszönhetően), az eddigi ismereteim tükrében korrekt kihívással rendelkezik a stuff. A zenék nagyon hangulatosak. Amikor csodálatos, nem megszokott helyszíneken járunk, mesékhez illő stílusú muzsika úszik be, hogy még jobban rabul ejtsen a világ, amiben járunk. Amikor akcióra kerül a sor, heroikus/pattogós zene adja a megmérettetések alapját. A hangok szintén jók, tetszettek a dialógusok is. Szóval alapjában ez egy jó kis külső nézetes, ügyességi/akció program, némi kalandozós filinggel nyakon öntve. Azonban a legtöbb játékos hamar eldobja majd. A hétvégi szórakozásra vágyók túl kezelhetetlennek/csúnyának fogják látni ahhoz, hogy komolyabban leüljenek mellé. Akik nem kedvelik a *TR* sorozatot, hamar feladják majd a sok ügyességi rész miatt. Azonban a hardcore játékosok szíve talán megdobban majd a végigjátszás alatt. Miközben *Larát* megszégyenítő mozgásokat hajtanak majd végre, mialatt keresik a jól eldugott kincseket és **belemerülnek a végigjátszásba... elégedetten csettintgetnek majd**. Ez egy **igazi játék... igazi kihívással**. Pontosan nekik szól. Csak az a kár, hogy így jelent meg... vagy, hogy most jelent meg. Félve ugyan, de tudom ajánlani. Főleg az említett közönségnek. Kalandra fel!





BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

ATLUS / SCI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
154 blokk

✔ hangulatos ügyességi/akció, igazi játék...
× ...lenne. csak a grafika, meg az irányítás problémás

6.5 pont

GYÖNGY A DISZNÓK ELŐTT



A GYÖNGY

Jelenleg az ötödik epizódjánál tartó arcade történelemszelet, 2D side-scrolling shooter alapvetés a javarészt ázsiai piacra fókuszáló SNK Playmore-tól. Az ezredforduló pompás nyitánya, a Neo-Geo MVS coin-op eredeti, a hardcore fanok szerint egyenesen a sorozat legfényesebben csillogó gyémántja. Az.

Földönkívüli hadak ellen csatasorba rendeződött zsoldosok: Marchrius Dennis Rossi őrnagy (Idaho, Egyesült Államok), Eri Kasamoto őrmester (Hiroshima, Japán), Tarmicle Roving III százados (Hokkaido, Japán), Fioline Germi törzsőrmester (Genova, Olaszország). Individuumokat felsorakoztató nemzetközi mezőny, a közös cél érdekében elit alakulattá kovácsolva.

ELVITATHATATLAN ERÉNYEK

Just shoot! Mást ne is várjatok tőle, hiszen agyat nem, inkább higgadtságot, ugyanakkor jó reflexeket igénylő stílusban fogant játék ez. Könnyed szórakozás, gondoljátok. Lehet az is akár, de ez esetben értelmét veszíti: ki előtt lehet bizonyítani könnyű nehézségi fokozaton, többtucatnyi virtuális coin bedobásával elért eredményekkel? Mit ér a játékstílus, mely a program kivégzését és nem az átlag gamer elől gondosan elrejtett örömöknek, a változatos útvonalaknak és számtalan egyéb extrának a minél jobban való megismerését célozza? Tessék csak bátran nehézre állítani a kihívást és így elindulni a felfedezőútra! Amennyiben valamennyi életetek elfogyott ne legyetek restek, kezdjétek az egészet elölről, ha más nem már csak azért is, mert a valóságban sem lenne pénzetek coinra… Ha pedig a kezdeti sikertelenség a kedvetek szegné, akkor ne csak a program által irányított alkalmi segítőtársaitokkal – majmokkal, Hyakutaro Ichimonji POW-val az MS 2-ből és MS X-ből –, hanem a barátaitokkal is kooperáljatok a kétjátékos módban. Meglátjátok: csuda jó szórakozás!

HELL ON EARTH

Pokol ez bizony, ha komolyan veszitek. Csillapodni nem akaró ellenséges invázió pillanatnyi kihagyás, üresjárat nélkül. Félszáz (!) különféle faj, részben filmek inspirálta ocsmányság: rákok a Mélytengeri Szörnyetegből, illetve Csillagközi Invázióból, zombik az Élőholtak éjszakájából – meg persze a Capcom Resident Eviljéből –, húsevő növények a Rémségek Kicsiny Boltjából, tintahal jellegű idegenek a Függetlenség Napjából, nevükhöz hű lények a Testrablók Inváziójából, a főellenség pedig, mint záró momentum a Feltámad a Halálból. Szemfüles játékosok figyelmét nem kerülik el a kubai diktatúra egyes szereplőinek képi kivetülései, no meg a hatások a Sötét Zsarukból.

Ekkora légióval szemben csak tisztességes fegyverarzenál bevetésével van esély felvenni a harcot. Szerencsére ez megadatott! Közvetlen közelharc késsel vagy végtelenített muníciójú pisztollyal, gépágyúval, gránáttal, szuper gránáttal, shotgunnal, lézerfegyverrel, lángszóróval, rakétavetővel, bombavetővel, Iron Lizarddal, ágyúval, illetve ezek módosított tűzerejű (BIG) változataival.

A legnagyobb hatásfokú pusztításra hivatott eszközök a járművek és felfegyverzett teherhordó állatok, több van belőlük, mint kézifegyverekből. Segítségükkel nem csak a földön, hanem vízen és levegőben is kiteljesedik a csata. A tankok, azaz a Tank Slug és Bronze Tank, az egyfajta lépegetőkként funkcionáló Rebel Armor / Slug Mecha / Double Jump Slug, a tengeralattjáró Slugmariner, a bányagép Drill Slug, a felfegyverzett teve, elefánt és strucc, a Camel Slug, Elephant Slug és Ostrich Slug mellett tetszés szerint repülők – Slug Copter, Slug Flyer – és űreszközök, Space Podok is igénybe vehetőek. Érdemes megjegyezni, hogy a tengeralattjárós küldetés múzsája egy 1993-as remekbe szabott IREM arcade, a Kaitei Daisensou (In the Hunt) volt. Egyes pályaszakaszokon légvédelmi ágyúk, hajókra telepített gépágyúk mögül lehet aprítani a népet.

Menet közben sült csirkéket és egyéb ételeket szólíthat magához a játékos, a túlzottan kalóriadús étrend azonban egy idő után megbosszulja magát: az aktuális karakter többszörösére hízik és mozgása lelassul. A közelharc ebben az állapotban mosolyfakasztó… Hasonló lassulással kell számolni a második pályán abban az esetben, ha a zombik elcsípik a főhőst, ebben az esetben ugyanis maga is csoszogó élőholttá válik. Egyetlen előnye ennek az állapotnak a vérhányás, mint módfelett hatásos, agresszív harcmodor.

Ha nem lenne elég az összesen öt küldetés, akkor két extra misszióban, a Fat Islandben és a Storming the Mothershipben lehet folytatni a lövöldözést, amely egyébként a szélrózsa bármelyik irányába történhet. No meg lehet folytatni a foglyok kiszabadítását, melyekért a pályavégi értékeléseknél a bonusz pontok formájában járó fizetséget csak abban az esetben lehet bezsebelni, amennyiben nem volt elhalálozást követő continue…

A DISZNÓK

Kívülről nézve? Bámulatra méltó, kézzel rajzolt, pazar színkavalkádban megmártózó 2D sprite-ok és hátterek, csodaszép animáció, retro feeling, bizsergető melegségét sugárzó zenék és hanghatások. Röviden: megvalósítását tekintve *az eredeti tökéletes konverziója*, egy aprónak tűnő, shooter-őrültek számára viszont mégiscsak nagy jelentősséggel bíró új opcióval, az online Hi-Score táblával megspékelve. Remek!

A piramis csúcsa természetesen a coin-op és a NEO-GEO catridge / CD kiadás, hajszálnyira a tíz ponttól. Sarkára tapos, árnyékként követi az anyagi lehetőségeink / igényeink arányához legjobban igazodó Playstation 2 álom, a JAP NTSC verzió 9.5 ponttal. A jelen teszt alapját képző kettes régiós porttól való egyetlen pont levonás nem a játéknak szól, mintsem az Ignitionnek. Ne nekem legyen igazam, de bármilyen szándék vezérelte is őket az SNK produktum európai terjesztésének felkarolása során, nem vagyok benne biztos, hogy jó ötlet egy efféle shooternek – lássuk be – rétegjátéknak, mainstream platformokon keresztül történő, szélesebb közönség elé való tárása. Félelmeim netes fórumokon elcsípett hozzászólásokból következtetve már most beigazolódni látszanak, miszerint *gyöngy* lesz ez, a stílushoz való hozzá-nem értésükből fakadóan, az „idejétmúlt játékmenet, elévült grafika" jelmondatot zászlajukra tűző disznók előtt. Én mindenesetre azt mondom: mint közel tökéletes alkotást sem kötelező szeretni, de meg kell adni neki a klasszikusoknak kijáró tiszteletet. Legalább Ti ne legyetek disznók…

PS. az amerikai megjelenés megvétózva, hál' Istennek!

[Dae]
suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Nekem megvan az eredeti játéktermi board is, áldoztam rá nem keveset, úgyhogy én kivettem a részem a Neo-Geo Metal Slug történelemből. Biztos, hogy megveszem ezt az Xbox-os portot is. Egyszerűen halálos, ahogy ez a game kinéz! Páff, egy pofon a 3D-nek!



METAL SLUG 3

IGNITION ENTERTAINMENT / SNK PLAYMORE

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
9 blokk

✔ gyöngy
✕ az ólban

9 pont

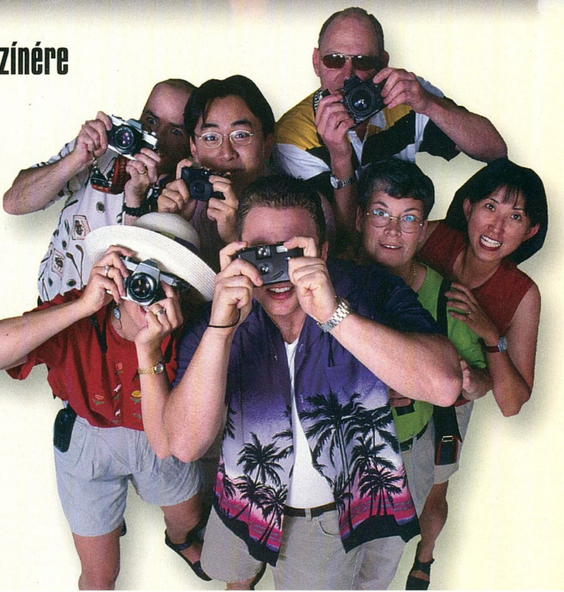


Legyél Te is paparazzo!

VOX mozimagazin® fotópályázat!



Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a VOX mozimagazin® májusi számában, a www.vox.hu-n és a Danubius Rádióban!



smart forfour

06-(30)-30-30-VOX
06 (30) 30 30 869

Rádió Danubius

VOX ONLINE

576
www.576.hu

TCM
TURNER CLASSIC MOVIES

x-trend
notebook



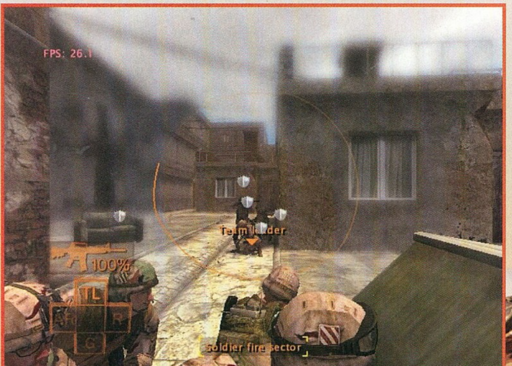
FULL SPECTRUM WARRIOR

GYERE PAJTÁS KATONÁNAK, TÉGED TESZNEK KAPITÁNYNAK!





A **Full Spectrum Warrior** eredetileg nem is játéknak készült, hanem *Full Spectrum Command* címmel az amerikai hadsereg számára kiképzőprogramnak, szigorúan belső használatra. Ezt alakította át, illetve „butította le" kommerciális szintre a fejlesztő Pandemic Studios és a *THQ*. A tények ismeretében rögtön két dolgot is valószínűsíthetünk: egyrészt azt, hogy a FSW nem egy szokványos játék, hiszen komoly szimuláción alapszik. Másrészt, hogy ha egy stúdió az amerikai hadsereggel karöltve fejleszt játékot, akkor ott minimum lemondhatunk a kritikai hozzáállásról, és számíthatunk jó adag propagandára. Szerencsére, ez utóbbi feltételezés ilyen formán nem állja meg a helyét. A Pandemic honlapja azt írja, hogy a U.S. Army nem szponzorálta, és még csak nem is hagyta jóvá a játékot. Igaz, ez a mondat rögtön azt a szöveget követi, ami valahogy így kezdődik: „Békében meggyőző, harcban legyőzhetetlen. Az Egyesült Államok hadserege a legerősebb földi erő az egész világon...", stb., stb. Mégsem kell megijedni, a játékban nincs szó, mondjuk Medal of Honor-szerű, nyálas, szemellenzős, öncélú Amerika-mániáról. Itt is van egy kis elfogultság, de csak a jó ízlés határain belül. A jenki katonák jó fejek, lazák és viccesek, humánusak (véletlenül sem szadisták), meghalni nem szokásuk, legfeljebb kapnak egy golyót, de azt is könnyedén eltávolítja a tábori orvos. Mindezt leszámítva a FSW tényleg nem a haderő népszerűsítéséről szól. Arra ott van az amerikai sereg toborzóeszköze, az ingyenesen letölthető *America's Army*. Ez egy komoly taktikai akció. Jó játék, garantálom!





ZEKISTAN ZSARNOKA

Amerika önként vállalt „világ csendőre" szerepéről nyilván mindenkinek megvan a szuverén véleménye. Az mindenesetre tény, hogy az USA küzd a terrorizmus ellen, diktatúrákat számol föl, bűnösöket keres és talál. Méghozzá olyan vehemenciával, hogy lassanként kétféle sztereotip Amerika-kép alakul ki (legalábbis bennem): egyik a hagyományos, hollywoodi, csupaszín, kövér és mosolygós hamburgerek képe, másik a tereptarka felszabadító katona látványa tűzharc közben egy poros-romos közel-keleti kisváros házfalának fedezékében. Mármost a Full Spectrum Warrior ez utóbbi valóságba kalauzolja a nappali fotelében chips-et majszoló játékost.

Valóságba? Majdhogynem. Olyan a játék, mintha a CNN közvetítését néznénk, megspékelve az interaktivitás illúziókeltő hatásával. A kamera megszólalásig úgy mozog, remeg, ugrál katonáink mögött, mintha egy híradós operatőr is ott futna velük a harctéren. S hogy pontosan mi ez a harctér? Jelen esetben nem Irak, nem Afganisztán és még csak nem is a szovjetek által lerohant Manhattan. A helyszín Zekistan, egy fiktív sivatagi ország, valahol az arab, kínai, indiai és európai civilizáció határmezsgyéjén. A játék honlapján Nagy Sándorig visszamenőleg olvashatunk az ország történelméről, illetve jelenlegi kritikus helyzetének okairól, vagyis az egykori gerilla vezér, ma népsanyargató diktátor, Mohammad Jabbour Al-Afad hatalomszerzéséről. Végső célunk a játékban nem kisebb, mint a kegyetlen zsarnok és csapatának likvidálása. Eddig, még ha jól is hangzik, nincs semmi újdonság. Tudom, tudom, nem kell minden játéktól valami újdonságot várni...

Csakhogy a FSW játékmenete teljesen eredeti! Az újszerűség alapja a már említett szimuláció, ami végeredményben egyetlen dologra korlátozódik, méghozzá a M.O.U.T. mozaikszóval jelölt harcászati fogalomra, ami kibontva így néz ki: *Military Operation in Urban Terrain*. Magyarra fordítva: *katonai hadművelet városi terepen*. A játékban 2 különálló, négyfős szakaszt kell irányítani. Az Alpha és Bravo team között az Y gombbal lehet váltogatni (váltáskor a kamera valósággal átsuhan egyik csapattól a másikig). Néha kapunk egy harmadik, Charlie egységet is. Velük kell lépésről lépésre előre nyomulni a harctérré minősült városkában. A fő hangsúly egymás biztosításán és az ellenség hatékony eltakarításán van. Általános szituáció, hogy míg egyik csapatunk biztos fedezék mögül hiábavaló tűzharcba bocsátkozik a szintén fedezékben lévő ellenféllel, addig a másik négyessel óvatosan megkerüljük és oldalba (vagy hátba) támadjuk az ellent. Jobban belegondolva, ez nem is csupán egy általános szituáció, hanem *erről szól az egész játék*.

A játék sajátossága, hogy csak kijelöljük katonáink helyét egy kurzorral, nem irányítjuk őket manuálisan (erről bővebben a hasznos tudnivalóknál). Gyakorlatilag fedezékből fedezékbe lépkedünk velük, mint valami táblás játékban. A megfelelő „mezőn" állva katonáink védettek, ha rossz helyre lépünk, sebezhetőek. Persze első blikkre egyáltalán nem látszik, hogy stratégiai alapokon nyugszik a FSW. Pont ettől olyan különleges. Hiszen az impozáns grafika, a harmadik személyű perspektíva, a zoomolási lehetőség, az akciódús játékmenet együttvéve inkább egy Conflict Desert Storm-szerű játékot juttat eszünkbe. De ez más. Itt is pörögnek az események, de mi csak utasításokat adunk, embereink meg teszik önállóan a dolgukat. Harcnál sem a játékos feladata meghúzni a ravaszt. Csak meghatározza a puskacsövek irányát, kiadja a tűzparancsot, s innentől a katonák már tudják, mi a teendő. Minden tiszteletem a fejlesztőké – a taktikai- és akcióelemek egyensúlyát eszméletlen jól eltalálták. Vagy másképp: a szimuláció és arcade jellemzőket mintaszerűen hangolták egymáshoz. Eleinte kissé tartottam a játéktól – nem vagyok valami nagy stratéga –, de aztán alig bírtam lejönni róla. Kicsit gondolkodós, de van dinamikája, és a nagy adag komolyság mellett olyan kommersz élvezeti effektekről sem kell lemondani, mint a képernyőre fröccsenő vérpaca, vagy a bullet-time lassításban elhulló katona.







KIKÉPZÉS

Minden dicséret dacára nemkívánatos türelem és kitartás szükséges a játék beindításához. Ritka szigorú, erőszakos és elszabott kiképzőpályán kell ugyanis átvergődni, míg végre eljutunk az első misszióig. Mikor bementem a lemezért, Martin áradozott a játékról (alig akarta odaadni, még akkor is ezzel játszott), de vagy háromszor figyelmeztetett, hogy az oktató rész szokatlanul hosszú és szivatós, úgyhogy küzdjem csak el magam a misszióig, ott már tetszeni fog a játék. Tényleg furcsa a MOUT Course nevű tutorial. Az még nem is lenne baj, hogy időben hosszú (kb. egy óra), de fárasztóan s z á j b a r á g ó s és helyenként következetlen is. Például, mikor a kiképző arra utasít, hogy a fehér gomb megnyomásával aktiváljam a rádiót, hiába nyomom, inaktív. Meg kell várni ugyanis, míg a hang teljesen befejezi mondókáját, s csak utána válik aktívvá a gomb. Sokat szövegel és részletez, de érdemben keveset mond a tutorial, talán ez vele a baj. Közben persze nem árt figyelni sem rá, mert például az utunkat álló tankon soha nem jutunk túl, ha nem hallgatjuk meg, hogy tökfölösleges rakétavetővel nyüstölni a páncélost, ellenben egy légicsapás (air strike) koordinátáinak kijelölésével repülőink pillanatok alatt ripityára bombázzák. A szövegekhez lehet feliratot is beállítani. A kiképzés során megtanulunk olyan alapvető apróságokra figyelni, mint a szürke kis pajzs az emberek feje fölött. Ez jelzi, hogy az illető fedezékben, biztos védelemben van. Hiába lóg ki emberünk fél méterrel a sarkon túlra, ha ott van feje fölött a pajzs, minden oké, nem fogják eltalálni (nem úgy az eredeti, katonai verziónál, ahol egy fedezék sosem jelent 100%-os védelmet). Igaz ez fordítva is: hiába állunk látszólag fedezékben (fal mellett, konténer mögött stb.), ha nincs szürke pajzs, nincs biztonság sem.

A sarkokhoz való beálláskor fontos még, hogy mindig a szakaszvezető kerüljön a sarokra. Ő fog kilesni és a többiekkel tudatni, van-e rosszfiú a környéken. Ezzel egy időben szerencsére a kameranézetet is olyan profin lehet állítani a jobb karral, hogy a játékos saját szemével is felmérheti a terepet. Ha tiszta a levegő, lehet menni tovább, ha ellenállásba ütközünk, értelemszerűen tűzparancsot adunk ki. (Hacsak nem akarunk spórolni a lőszerrel.) Kritikus esetben nagy hasznunkra válhat még a gránát és az aknavető, figyelemelterelésre meg kiváló a füstgránát. Ezek használatáról bővebben a mellékletben. A játék vége felé kapunk két mesterlövész srácot is, iszonyat jól néz ki a lézeres irányzékuk. Nem is értem, miért csak egy-két misszióban tartanak velünk?!

Két nehézségi szint van a játékban, alsó fokozaton (túlságosan is) könnyű lenyomni a küldetéseket. Itt más képesség nem is szükséges, csak egészséges térérzék és minimális koncentráció. Kizárólag a könnyelműséget nem tolerálja a játék. Baj csak abból származhat (legalábbis a játékban), ha lankad a figyelmünk, éberségünk, és hűbelebalázsként rohangálunk az épületek között. Minimális odafigyelés mellett nekem mindig olyan érzésem volt, mintha tényleg az USA hipermodern felszereltségű, tökéletes katonáival menetelnék megállíthatatlanul a diktátor felé.

BEVETÉS

Túljutván a maratoni tréningen, szünet nélkül követik egymást a missziók. Lazítás, pihenő, minijáték nincs, legfeljebb rövid átkötő videók. Ahogy az egyik misszió végeztével mondja egy katona: „The day is young and the shit rolls downhill”. Vagyis, ha jól értem, „Még korán van, de egyre nagyobb sz*rban vagyunk”. A meló tehát sosincs letudva. A pozitív összképen csak az ront, hogy 11 intenzív küldetés után egyszer csak hopp, a gonosz diktátornak kopp, a játéknak meg vége! De a szavatosság témára még később visszatérünk. A 11 küldetés mindegyikének van valami saját célja, például amerikai tank útjának biztosítása az aknavetős ellenfelek kiiktatásával, vagy mondjuk bekerített társaink kiszabadítása. Gyakorlatilag persze minden pályán elegendő a kék jelzésre koncentrálni, annak irányába manőverezni. Ne gondoljuk, hogy ez esetleg unalmas lenne. (Liquid épp most mondta telefonban, hogy valahol azt olvasta, unalmas a játék). Nem! Kifejezetten izgalmas, és még inkább látványos. Az, hogy a grafika szépen kihasználja az Xbox képességeit, csak egy dolog. Külön öröm, hogy a részlet- és poligongazdag környezet jól szerkesztett terepekkel párosul. A pályák zsúfolásig vannak elhagyott, romos, közel-keleti házakkal, mecsetekkel, díszes köztéri építményekkel, parkoló autókkal és olyan, hétköznapi tárgyakkal, mint szemetes konténer vagy utcán heverő porcelán kád. Ráadásul számos objektum amortizálódik a golyók hatására, például a kocsik, amiknek előbb csak a szélvédője, aztán a kasznija megy tropára. Közben a levegőben varjak repkednek. A pályák teljesen lineárisak, kisebb elágazásokat és zsákutcákat leszámítva eltévedni nem lehet. Ez tulajdonképpen nem is baj, talán csak az zavaró, hogy sokkal többet látni a környezetből, mint amennyit be is lehet járni. Gondolok itt arra, mikor indulnánk valamelyik irányba, de a kurzoron piros stoptábla jelzi, hogy ott bizony vége a pályának. Bosszantó még, de inkább nevetséges, hogy katonáink a legkisebb akadályokon sem képesek átmászni. Az átvezető videókban igen, csak bevetés közben nem bírnak átvergődni egy fél méter magas kőhalmon. (Mindegy, végül is csak kötekedek.) Kompromisszumokkal minden játéknál számolni kell.

Egyébként meg igen életszerű a kihalt, de nemrég még bizonyára élettel teli városka összképe. Plakátok és falfirkák láthatók mindenfelé, néhol meg nagyobb, komolyabb falfestmények. Például az, amire csak úgy véletlenül, akció közben lettem figyelmes. Jó két emelet magas és vagy harminc méter széles házfalat borít be a kép. Al-Afad diktátor szerény személyét ábrázolja, többször is. A bal szélen a vezér egész alakos képe látható, jobbjával épp átölel egy kisgyermeket, másik karjával meg a távolba mutat. Középen talán a népet látjuk nonfiguratívan, háttérben az ország nemzeti színeivel. A freskó jobb oldali harmadát ismét az első ember portréja tölti ki, de itt már nagyban, jóval közelebbről. Tipikus arab arc, sűrű sötét szemöldök, hosszú, bozontos szakáll, nyakában vörös sál. Mit mondjak, igen hatásos, mikor a csata hevében egy ilyen kompozíció hatalmasodik jenki alakulatom fölé.

Akárcsak az a jelenet, mikor tömegsírra, egy kegyetlen mészárlás nyomaira bukkanunk. Míg katonáink az emberi maradványokkal teli gödör előtt öklendeznek, a játékos is alaposan szemügyre veheti a véres végtagokat és húscafatokat. De mégis inkább csak elképzelheti őket, mert a vérfürdő nyomait – nyilván szándékosan, érthető okból – csak nagyon kidolgozatlanul, vázlatosan rajzolták meg a készítők. Ügyes! Más, kevésbé extrém helyzetekben viszont nem spórolták a vérrel. De nem is locsolták literszámra. Itt nem hullnak tucatjával az ellenfelek, ez nem az a játék. Az arabok legfeljebb párosával támadnak, és mindegyiküket egyesével, többnyire a bekerítéses módszer alkalmazásával kell levadászni. Valamelyest ta-





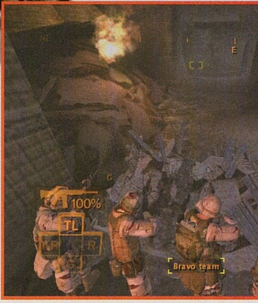
lán csorbít a játékmenet kiválóságán, hogy az ellenfelek mindig ugyanott bukkannak elő. Ha tehát meghalunk, a következő nekifutáskor már megvan az a fórunk, hogy tudjuk, hol számítsunk ellenállásra. Öröm az ürömben viszont, hogy mégsem egyeznek meg teljesen az újrajátszások forgatókönyvei, mert habár ugyanott kezdi minden arab a jelenetét, a játékos mozgásától és a kialakult helyzettől függően más-más felé mozognak el. Már amelyik hajlandó mozogni. Igazság szerint legtöbbjük elég buta, még a gránátok elől sem vetődik el. De ez függ a nehézségi szinttől is.

Saját embereink sebezhetősége többé-kevésbé realisztikus: egy-két találat már ájulást eredményez (halált persze nem – a játéknak akkor van vége, ha 2 katonánk is beájul). Sebesült bajtársunkat illik az elsősegélyt jelző piros körbe szállítani (a játékban *casevac*, vagyis *casualty evacuation*). Ott kezelésbe veszik, és pillanatok alatt felgyógyítják, ami már egyáltalán nem realisztikus, de elfogadható, hiszen játékról van szó. Ha nincs a közelben elsősegély, a képernyőn piros nyíl jelzi a legközelebbi irányát, illetve egy sárga pötty a csapatparancsnok GPS készülékén. Félholt pajtásunk felszedése viszonylag életszerűen zajlik. Előbb még pofozgatják kicsit, hátha felébred, aztán valaki vállára kapja a magatehetetlen cimborát. Ettől fogva az a négyes, ahol az egyik kidőlt, a plusz teher cipelése miatt csak jóval lassabban tud haladni. A figurák animációja egyébként elképesztően jól sikerült, mozgásuk teljesen emberi. Sokat szórakoztam azzal, hogy egyik csapatomnak kiadtam a parancsot manőverezésre, és gyorsan a másik négyesre váltva, már azok szemszögéből figyeltem, mint futnak a többiek egyik saroktól a másikig. De felesleges is részletezni, nagyon látványos, látni kell!

ELTÁV

Hosszú időt kellett várni a játékra. A megjelenést többször elhalasztották, de végül csak elkészült, itt van. Szegény Dae, kis híján ápolásra szorult, mikor megtudta, hogy lenyúltam az irodából. A Pandemic Studios negyvenfős FSW gárdája a jelek szerint nem ült tétlenül a két és fél évet kitevő fejlesztési munkálatok során. Nagyszerű grafika, jópofa intro/outro videók, egyedülálló játékmenet és szokatlan, ámde kifogástalan irányítás jellemzi a Full Spectrum Warriort. Valamint szenzációs hangzás, az emberi párbeszédektől a hatalmas robbanásokon át egészen a háttérzenékig. Ezek közel-keleti ihletésű szólamok, militarista dallamokkal keverve, s nyakon öntve némi pszichedelikus hangzással. Lehetőség van kétfős, online kooperatív játékra Xbox Live kapcsolat esetén (offline multiplayer nincs). És akkor még nem részleteztünk olyan apróságokat, mint a replay rendszer, amiben visszajátszáskor nemcsak újra lehet nézni és gyorsítani az eseményeket (ilyenkor katonáink hangja is gyorsul, olyan Bob és Bobek szerűen), de akármikor, a visszajátszás bármelyik pontján újra be is lehet kapcsolódni a játékba (Jump Into Replay). Csak az a kár, hogy replay közben már nem lehet állítgatni a kameranézetet. Mindegy, nem számít, végtére is nagyon rendben van a Full Spectrum Warrior.

Kizárólag a missziók limitált száma nem hagyja gondtalanul lezárni az értékelést. Mert a helyzet az, hogy megveszed sok pénzért a lemezt, játszol vele 2 napot és annyi, vége. Szavatosság: siralmas, borzalmas, rettenetes. Vagy mégsem?! Elvégre a tisztán tizenkét órányi játékidő is valami, ráadásul a FSW újszerű, addiktív, de relatíve monoton játékmenete nem is indokol sokkal többet 11 pályánál. Nagyszerű programnak tartom, de nekem ennyi pont elég volt belőle. Elmélkedjünk még egy kicsit: miért is kell egy játéknak feltétlenül hetekig magához láncolnia? Mert olyan drága? De hisz egy jó DVD film sem két forint, mégsem a hosszát nézzük vásárláskor.



Érdekes véletlen – talán elmondhatom –, hogy mikor a FSW-ért mentem, a szerkesztőségbe lépve Martin és Dzson atyafias jókedvükben pont azon vitatkoztak, mit is jelent a szavatosság: a játék időben mérhető hosszát, vagy a játékosra gyakorolt hatás mértékét, vagyis azt, hogy meddig emlékszik rá az illető. Nem jutottak dűlőre, és magam sem kívánom eldönteni a vitát. Inkább csak magyarázatot adok, miért lett a különösen rövid játékidő ellenére egy elfogadható közepes a FSW szavatossága. Nagyon egyszerű: ha már kipörgetted a játékot, de még mindig nem untad meg, elég csak beírnod az Extras/Cheat Codes menüben a következő kombinációt: **HA2P1PY9TUR5TLE** és láss csodát, megnyílik az eredeti, hivatalos (legalábbis ezt mondják) katonai kiképzőprogram. Jellemzői: újabb 6 misszió, nehezebb játékmenet, több ellenség, civil járókelők (beszólnak, hogy kapitalista disznók vagyunk, menjünk inkább haza), szabályozható paraméterek (pl. szélerősség), misszió végi statisztikák (ez jól jött volna a főjátékba is), külső és belső terek, egyenként mozgatható katonák stb. Figyelem, a katonai verzió irányítása és gombkiosztása eltér a rendes játékétól, újra kell szokni és tanulni az egészet!

Hát jól van, legyen ennyi elég a Full Spectrum Warriorból és belőlem is. Egy időre most búcsúzok az 576 csapatától, mert hosszabb távú munkalehetőséget kaptam Franciaországban. Persze nem olyan jó meló, mint ez, de van sok előnye. Talán majd írok valami beszámolót az ottani játékhelyzetről, persze, csak ha Ti, olvasók is akarjátok. Akinek hiányoznék, dobjon nyugodtan egy levelet a stiletto576@freemail.hu címre, örülni fogok neki (főleg, ha nem küld el még délebbre, melegebb éghajlatra). Minden nagyon frankó volt itt, köszönöm a lehetőséget. Most pedig, kérek engedélyt lelépni.

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

A tutorial rész egy (de nekem talán inkább kettő volt) órája során kétszer kaptam infarktust és egyszer akartam széttörni a kontrollert. Aztán az „igazi" játékban már megnyugodtam. Nagyon szép, nagyon ízléses, és nagyon érdekes. Csak, hogy őszinte legyek, én nem ezt vártam. Nagyobb szabadságot szerettem volna, és sokkal jobb szavatosságot. Ez így egy egyszerű „feladatmegoldó" game, nem pedig egy vérbeli kommandós stuff. Próbáld ki vásárlás előtt, mert csalódhatsz!

FULL SPECTRUM WARRIOR

THQ / PANDEMIC STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
6 blokk, xbox live

✔ káprázatos grafika, újszerű játékmenet
× rövid, de idővel monoton is

8.5 pont

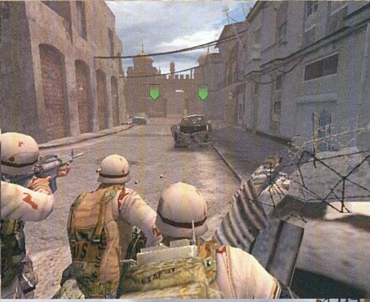

TL
AR
R
G
Bravo

TL
AR
R
G
Rifleman
Alpha

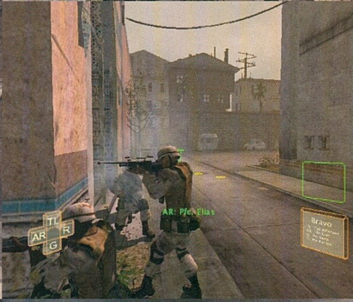
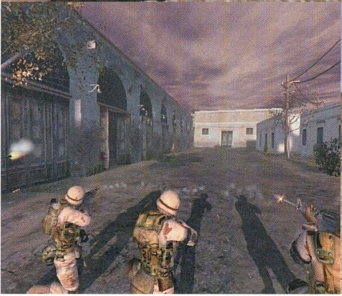
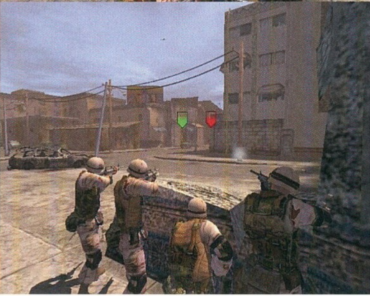
TL
AR
R
G
Bravo

TL
AR
R
G
Alpha

Alpha team


ALPHA
TL
AR
R
G
ALPHA


AR: Pfc. Elias
TL
AR
R
G
Bravo



100%
Grenadier
TL
AR
R
G
Soldier fire sector

MEGLEPETÉS

FORRÓ VIZET A KOPASZRA!

Az, hogy miért nem állhatom Vin Diesel mérhetetlenül maszkulin fazonját, több dologból is eredeztethető.

Az első és legfontosabb talán maga a külső. Rommá gyúrt test, gusztustalanul fényesre suvickolt, tar kopasz fejszerkezet, rekedtes hang, nagyméretű, vérgagyi tetoválások (nem valódiak, rajzoltak a filmek kedvéért), ehhez még laza is, mint a rigalánc – igen, ez a Magyarországon is oly divatos stíl, a tipikus belemenős *gengszterfazon*, amit már 12 éves kortól a háziorvos ajánlása nélkül is magára tud ölteni az ember fia, ha éppen annyi észt adott neki a jóisten, mint egy porcelánkutyának. Nem lenne nekem bajom velük, ha nem kéne mindenhol ezeket a férgeket bámulnom; ha elmegyek egy szórakozóhelyre, annyi van belőlük, mintha klónozták volna őket, és viselkedni meg ugye egyik sem tud – a sok tömegnövelő kemikáliától az a kevés agyuk is elmegy, ami addig volt, ha volt valaha egyáltalán. De ott vannak minden piros lámpánál is, hatalmas, koromfekete BMW-jeikben és Audi A8-asaikban, ahol semmi más dolguk nincs, mit hozzám átbámulni, és azon csodálkozni, hogy miként lehet egy vékony, hosszú hajú csávónak olyan csaja, amilyet ők maximum a TV-ben láthattak, esetleg egy-egy erotikus álmukban… ;)

A másik ok – ami már kifejezetten Vin Diesel specifikus –, azok a filmek, amiben ez a szerencsétlen játszott. Igaz, nem láttam mindet, és az is tény, hogy bizonyára nem mindegyik totál nézhetetlen, de az a teljesítmény, amit például az XXX-ben nyújtott ez a nagyra nőtt, jóllakott óvodás, szerintem vérlázító. Végigszenvedtem magam rajta egyszer, a tisztesség kedvéért, majd utána a szó szoros értelmében kétségbeesetten próbáltam eladni a DVD-t, hogy ne is kellejen egy fedél alatt élnem vele – persze sikertelenül, senkinek sem kellett, még egy hamburger áráért sem…

Az új Vin Diesel sci-fi mozi, a *Chronicles of Riddick* valamikor augusztus közepén érkezik a magyar mozikba. Túl sokat nem tudok róla – egy előzetes trailert láttam, ami mondjuk elég bíztatónak tűnt. No nem Diesel miatt – engem kissé a *Dűnére* emlékeztetett a látványvilága, és a Dűnét nagyon komálom. Okos mozitudorok szerint a CoR a korábbi *Pitch Black* (*22 évente sötétség* magyar interpretálásban) című film folytatása – de az is lehet, hogy az előzménye, mondjuk ez most nekünk tök lényegtelen.

Lényegtelen, és lassan meg is fogom magyarázni, hogy miért.

Az idei E3-on úgy mentem el a *Vivendi* standján kiállított **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** játék mellett, mintha ott sem lett volna. Nem, hazudok: egy fotót megeresztettem rá, gondoltam jó lesz majd illusztrációnak. (Jó is lett.) Egyszerűen nem érdekelt. Biztos voltam benne, hogy egy állatság. Valami idióta sci-fi lövölde, amiben Diesel feszítgeti izmait. Aztán amikor hegesztettem az E3 összefoglalót, megnézegettem a játékhoz mellékelt Xbox-os képeket, és jót mosolyogtam rajta, hogy megint átverték a fejünket, és agyonkozmetikázott, renderelt fotókkal, vagy simán csak a PC-s verzió nagyfelbontású screenshotjaival akarták kiszúrni a szemünket.





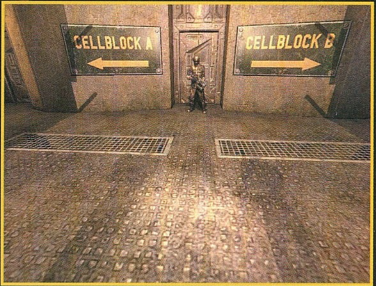


Aztán befutott az Xbox változat, és én úgy gondoltam, hogy belenézek, mielőtt továbbpasszolnám a Böjtinek. A belenézésből végül nagyon komoly ledöbbenés, és egy 5 napos, valóban finom szórakozás kerekedett!

Mert a CoR: EfBB nem elég, hogy egy *bitang gyönyörű grafikájú* játék (szép, ha nem az eddigi *legszebb* – én először azt hittem, Doom 3 motor hajtja!), de még emellett jó is, és ezt a kijelentést vegyétek véresen komolyan, gigászi Vin Diesel ellenszenven ellenére is!

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Start nyomása után profilt kell kreálnunk, aztán már jöhet is a New Game és





a nehézségi fok kiválasztása. Én a normál mellett szoktam dönteni, most sem tettem másképp. (Áh, még egy fontos dolog. Az Options-ben az Audio & Video résznél toljátok fel a Brightness-t. Nem folyik majd ki a szemetek a sötétben!)

Az introt végignéztem ugyan de nem lettem okosabb belőle. Riddicket egy Johns nevű fejvadász viszi a Butcher Bay nevű börtönbe, hogy felmarkolja érte a vérdíjat. Megérkezés után miénk az irányítás.

Na, itt indítottam a szokásos Martin-féle tesztelési metódussal (erről bővebben az X-es Brute Force tesztemben olvashattok). Körbenéztem a jobb karral, és tényleg csak azért nem tettem le a hajamat, mert akkor én is Dieselre hajaztam volna. (Hoppá… :) Hát ez valami *mocskos szép*! FPS nézet, előttem egy hatalmas, kopott, rohadt, rozsdás épület (gondolom a börtön), körülöttem a végtelen sivatag. Porvihar van, homokkal van tele a levegő. Ilyen effektet én még azt hiszem nem láttam – be is indult nálam a pavlovi köpködő-reflex, szinte éreztem, hogy tele a szám és az orrom homokkal.

Itt a játék elején már rögtön kapjuk is az okítást a programtól. (Segítség: B gomb.) Megy a *tutorial*, ha kell, ha nem. Most éppen azt mondja, hogy menjek oda valakihez (a bal karral előre/hátra és jobbra/balra oldalazás) beszélgetni, az X gombbal szólítsam meg, válasszak a nekem tetsző szövegek közül, és eresszem el az A-val. Az első partnerem Johns. Jó fej gyerek, rögtön belevág a lecsóba: „Don't fucking move!". Ez ugye kb. annyit jelent, hogy „Egy kib*szott

felesleges mozdulatot se!". Meg is lepődöm a game szabadszájúságán – ezt valahogy elkerülte a cenzorok szigora. Válaszolok is neki: „Today, Johns, you get fucked!" – „Ma, Johns, meg leszel b*szva!". Hiába, Riddick a nép fia! Mosolyra húzódik a szám. Egy perce játszom, de az alaphangulat már megvan. :) Így kell ezt!

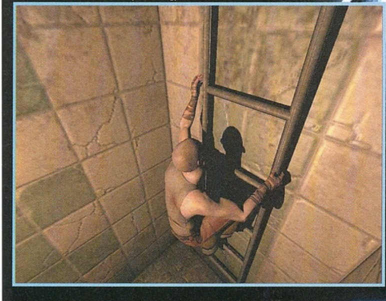
A játék figyelmeztet, hogy most lehetőségem van a szökésre. Odalopózom Johns-hoz, elkapom a jobb ravasszal, majd kitöröm a nyakát az X nyomogatásával. Jó kis mozdulat, erre még később is szükségem lehet, megjegyzem. Felgyorsulnak az események. Egyik rabtársam felkapja Johns fegyverét, de a beleépített DNS azonosítónak köszönhetően jól megcsapja az áram. (Hol is láttam ezt, melyik filmben? Nem ugrik be... Beugrott: Judge Dredd.) Ezt is megjegyzem. Elszabadul a pokol, lőnek rám, mint az állat, ezért egyetlen lehetőség gyanánt beugrom a leszállópálya közepén tátongó lejáratba...

Jujj, ez kemény. Újabb szembesülés a grafika eszméletlen szépségével. Van árnyékom, méghozzá dinamikus, fényforráshoz igazodóan változó (icipicit „hirtelen" mozog mondjuk az árny – ennél finomabbat viszont eddig csak a Full Spectrum Warriorban láttam), a falakon és az tárgyakon bump-mapped textúrák. (Hogy fordítják ezt, „kitüremkedő"? Térbeli hatást keltő?) Per-pixel fények. Pixel-shader. Megyek tovább, átugrom az akadályt az A-val, a létrára az X-szel kapaszkodom rá, majd egy külső nézetes kameraállás közben lecsúszom rajta. Zsír!



Előttem a földön villogó izé – egy cigis doboz, ezeket kell majd gyűjtögetni a titkos dolgok megnyitásához. (Van belőle vagy 100.) Felveszem az X-szel. A szobában egy melós ügyködik. Megpróbálok mögé osonni (bal kar benyomva = lopakodás, lapulás) – nem sikerül, sajnos mindenképpen észrevesz. (Ezt nem értem. Persze hazudok, értem, mert itt most a verekedés oktatása következik, de akkor is. Ha én lopakodom, ne vegyenek észre és kész. :) Jobb ravasszal ütök, bal ravasszal védekezem, a bal kar mozgatásával figurázom. Leverem, mint vak a poharat (ahogy péppé verem a buciját, fröcsköl a vér a falra) és felveszem a kódkártyáját. Buta ember a saját kárán tanul – megpróbálom felvenni az itt heverő fegyvert is, de jól megráz. (Pedig az előbb, a leszállópályánál még meg is jegyeztem... :) Kicsit vizsgálgatom itt a falakat, egészen közelről is (fekete gomb – zoom): pixeleknek nyoma sincs, eszméletlen a látvány! Annyira gusztusosak a felületek, hogy szinte kedvem lenne megsímogatni őket. Ami fém, az tényleg fémnek néz ki: rozsdás, de ugyanakkor csillogó, a fény-árnyék játék pedig tökéletes. Az ajtót a kártyával nyitom (X) a fali olvasónál, és már megyek is tovább.

A következő szobában megállok a sötétben. Jön egy őr, leguggolok. Nem lát meg. Énekel! Én viszont megvizsgálom őt. Hihetetlen, hogy mennyire ki van dolgozva! Ennél szebb karaktert én még nem láttam in-game, az tuti. Odamegyek a fal sarkához és a D-pad jobb irányával kilesek. Aztán utánamegyek és kitöröm a nyakát. Azt mondja a játék, hogy kapcsoljak „osonó" módba, és az X-szel húzzam be a sötétbe, hogy a többi őr ne fedezhesse fel. Megteszem, közben rángatom a testet, mint Floki a lábtörlőt. Fincsi kis rongybaba effektus! Kezembe akad egy szellőzőnyitó szerszám (Vent-tool). A közelben még némi kúszás-mászás után találok egy titkos járatot (pénz és cigi), aztán az X-szel felmászom a dobozokra, átugrom a fejem felett húzódó sinekre, amiken végigfüggeszkedem, és megtanulok függésből ráugrani az őrök fejére. (Ez a mutatvány egyébként nem sikerül elsőre: melléesek. A pali észrevesz, lő rám, mint a bolond. Megpróbálom alkalmazni rajta a „nyakkitörő technikámat" – új, érdekes mozdulatot tanulok: elkapom a fegyverét, az állához fordítom, és szétlövöm



a fejét. Zsír!) Bemászom a szellőzőbe, a végén új szoba, egy egészségügyi automatával. Pirosan világít – üres. A földön eü kapszula. Beteszem a gépbe (zöldre vált) és feltöltöm magam.

Új szoba, új őr. Lenyomom. Végre felvehetem a fegyverét, egy shotgunt! (Ez nem ráz.) Jobb ravasz lövés, bal ravasz ütés. Felmászom a dobozokra, onnan függeszkedés a korláton, majd átlendülés. Lift. Újra a szabadban. Agyonverem az őrt, végre van töltényem. Az egyik sarokban lemászom, szétlövöm a kis csapóajtót, és bemerészkedem a csatornák sötétjébe.

A fehér gombbal bekapcsolom a fegyveren levő lámpát. Nagyon pofás kis fényeffekt! Aztán inkább kikapcsolom – ki tudja, ki jön majd szembe, és a sötétség ugye ápol és eltakar... Valami mozog a folyosó végén – a lézeres irányzék segítségével belelövök a sejtelmesen derengő körvonalú hordóba. Bumm. Hatalmas és gyönyörű robbanás, ellenfelem úgy száll el, mint a győzelmi lobogó. Tovább mászom a sötétben és durvára élvezem a macska-egér harcot. A katonák megzavarodva keresnek lámpáikkal. Nyírom őket... A távolban fényt látok...

A francba, csak álom volt az egész. Johns ébreszt, hogy megérkeztünk. Gyors ismerkedés a féreg igazgatóval, Abbottal, és már kísérnek is az új otthonomba. *Beindul a zene.* Mély, de ugyanakkor felemelő. Szomorú. Tökéletes aláfestés. Kiváló! Semmit sem kell tennem – őreim elvezetnek. Csak nézelődöm közben. Nézem a falakat. „*aszódj meg Abbot" – mondja egy falfirka. Nevetek. Nézem a fényeket. Nézem a katonák páncélját. Nagyon elégedett vagyok.

HOGY MIT GONDOLOK RÓLA?

Asszem' nem lövök le több poént; talán ennyi is elég volt ahhoz, hogy megmutassam: a Riddick alapvetően pozitív megítélésében mekkora szerepet játszott ez a hihetetlenül szórakoztató és igényesen kitalált kezdés. Ez hál'istennek nem egy olyan játék, ahol le kell nyomni az elő 3 dögunalmas pályát, hogy később végre beinduljon az akció, és a kezelés is végtelenük felhasználóbarát, ergo ott sem kell a betanulással megszenvedni.

Stílusát tekintve a Riddick egy kaland-FPS. A feladatunk: megszökni a Butcher Bay nevű javító-nevelő intézményből. A bulit saját szemszögből látjuk, és csak bizonyos cselekvéseknél (mászások függeszkedések) vált át a kamera külső nézetre. Ez jó, változatosságot visz a dologba. A játékmenet általában úgy bonyolódik, hogy beszélgetünk a többi karakterrel, feladatokat és küldetéseket veszünk fel, majd ezeket szépen megoldjuk és teljesítjük, s közben küzdünk az életünkért, ha épp arra van szükség.

JÓ PONTOK

Mint már mondottam, a game első és legnagyobb húzóereje a grafikája. Véleményem szerint jelen pillanatban ez a *legszebb* Xbox-os játék. Tökéletes, eddig még nem látott módon textúrázott benne minden, nagyon jó ez a végtelenül kopott, szutykos, ugyanakkor mégis hi-tech környezet.

A karakterek grafikája megdöbbentően komoly. Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy az in-game szereplők úgy néznek ki, mint más cégek CG intro filmjeiben (a Square Enix és a Capcom mesterműveit kivéve, persze). Ha odaállsz valaki elé, és egészen közelről, akár zoomolással megvizsgálod, tátva marad majd a szád. Perfekt bőr, kerekded formák, izmok, végtagok. Egyedül talán a fejük búbján tapasztalható minimális „szögletesség", de ez már csak technikai szőrszálhasogatás.

A fény-árnyék hatásokról már szóltam, de nem lehet betelni velük. Sokszor megálltam, és csak néztem a fényeket. Meg az árnyékokat. Nagyon fontos szerepet játszik ez a játékban, hiszen a történet során majd kialakul Riddicknél egy különleges sötétben látás képesség, amit izomból ki lehet (és ki is kell!) majd használni. Sötétben nehezebben látnak meg, ezért egy idő után már nem is a katonák, hanem inkább a fényforrások lesznek legfontosabb célpontjaink. Kilősz minden lámpát, töksötétet csinálsz, a palik csak koccolnak összevissza, mint a mérgezet egér, te meg átkapcsolsz „infra" módba és szépen agyonlövöd őket.

A kezelés és a gombkiosztás, ezáltal az irányítás ugyanaz, mint a legtöbb FPS-ben. Nekem nagyon kézre állt, egy-két dologtól eltekintve abszolút meg voltam elégedve vele.

A grafika mögött közvetlenül meg kell említenem a másik abszolút pozitív elemet: a játék elejétől a végéig nagyon *élvezetes, könnyed*, soha nem fullad unalomba. Váltakoznak a helyszínek, és mindenhol épp csak annyit kell eltöltened, hogy nem unod meg. Igaz, hogy nem jutunk el a sivatagi börtönből egy napsütötte tengerpartra, onnan









meg egy hófödte hegycsúcsra, de mégis: végig olyan érzésünk lesz, hogy „hopp, itt egy új helyszín", egy új rész, ami hangulatában tök más, mint az előző, és közben nem csinálunk mást, mint a komplexum földszinti helyiségei közül lemegyünk a föld alá, onnan meg fel a „tetejére". Okos a játék felépítése: kis beszélgetés, kis keresgélés, kis bunyó, kis mászkálás. Mindenből épp annyi, hogy ne legyen erőltetett. Érdekes a történet is, de ha mondjuk egy szót sem beszélsz angolul, akkor is boldogulni fogsz vele és jól fogsz szórakozni, mert nincsenek szívatós, nehezen kitalálható és nehezen megoldható feladatok. Nincs felesleges ide-oda küldözgetés, nincsenek hurkok a sztoriban – tulajdonképpen azt mondhatom (egy fura megfogalmazással), hogy a történet során egy elegáns röppályát kell majd bejárnunk (persze megvannak a kötelező „majdnem sikerült" történések :), amely végén majd, ha minden jól megy, elvileg miénk a szabadság.

ROSSZ PONTOK

Nincs túl sok, azok is inkább csak apróságok. Olyan dolgokat említek meg itt, amit más játékoknál nem, mert általában ezeknél *sokkal komolyabb* bajok is adódnak más cégek produktumainál. :)

Az irányításban vannak olyan apró dolgok, amik néha megkeserítik az életünket. Dolgok, melyek megtörik az optimális, sima, ritmusos játékmenetet. Remélem értitek, mire gondolok: amikor mész, lősz, kapcsolsz és ugrasz, a mozdulatok és a cselekvések ütemesen követik egymást, és ha mondjuk elkúrsz valamit, akkor az nem azért van, mert nem tudtál egyszerre 2 gombot és 3 irányt lefogni, és közben egy szakadékot átugrani, hanem azért, mert béna voltál. Van például agy mozdulat, amely során a kábító pisztolyoddal fejbe vered az ellenfeled, aki ettől konkrétan megdöglik. A hiba a megvalósításban van: ütsz, fröccsen a vér, és ekkor jön egy furcsa *akadás*, vagy mi (Riddick lefelé néz hirtelen), és te nem tudsz rögtön, csípőből lőni a következő célpontra, mert azt kell keresned, hogy merre van éppen az előre. Ugyanígy az is bosszantó, hogy ha zoomolsz, és elindulsz lendületesen előre, akkor kiugrik a kamera a közelítésből. Ez akkor gáz, ha egy hosszú folyosó végén, vagy a távolban állnak ellenfeleid, és te pontosan, muníció- és életveszteség nélkül szeretnéd fejbe lőni őket (mert ők piszok jól céloznak – ha kevés az életed, egy mellélövés is végzetes lehet). Ilyenkor folyamatosan nyomnod kell a fekete gombot és zoomolgatni, irányítanod és araszolnod kell a bal karral, a jobbal nézelődni, a ravasszal meg lőni. Ez így együtt elég gáz.

ÖTLETEK

A Riddick kapcsán, a játék tartalmi részével (nem a grafikára és a zenére gondolok most) kapcsolatban végeredményben három nagy pozitívumot, úgymond „ötletet", opciót, lehetőséget kell megemlítenem.

Pro egy. Jó ez a „sötétben és lopakodva nem látnak meg" + „hátulról csendben leszúrom az őrt" dolog, minden elemével együtt.

Pro kettő. Jó a pusztakezes és a fegyveres harc ciklikus váltakozása.

Pro három. Jó, hogy sok apró feladatot oldhatsz meg a fő tennivalóidon kívül.

Sajnos azt kell mondanom viszont, hogy ezek az egész játék során **szinte** csak *ötletek maradnak.* Azt akarom ezzel mondani, és ez befolyásolt döntően a végső pontszám kialakításakor, ezért nem kapott a Riddick többet – annyit, amennyit egyes Xbox tulajdonosok az első végigjátszás után, első felindultságukban adtak volna rá, az internetes fórumok tanulsága szerint –, hogy sok mindent megcsinálhatNÁNK, de sajnos nincs szükség rájuk ahhoz, hogy gond nélkül legyűrjük és végigvigyük a játékot. Ezért a sok pompás ötlet csak feltételes módban kerül kiaknázásra – talán majd egy másik játékban, ha lenyúlja őket valaki.

Kontra egy. Az ellenfelek teljesen rapszodikusan alkalmazkodnak a körülményekhez. Először is a testek sötétbe rejtését egyetlen egy alkalommal sem használtam, mert nem volt rá szükség. Aztán a lopakodásból gyilkolás sem működik igazán flottul, mert néha akkor is észrevesznek, ha töksötétben, lapos kúszásban, fű alatt közelítesz, néha meg teljes fényben, lódobogással érkezve állsz meg az őr előtt, akkor sem fordul meg. Lopakodni maximum akkor kell, ha nincs nálad fegyver, és esélytelen vagy a gépfegyverek ellen – de ez sem igazi *lopakodás*, inkább fedezékről-fedezékre rohanás. Nem baj, ha észrevesznek, csak takarásban legyél, aztán iszkolj ki a kijáraton.

Kontra kettő. Nem vagy rákényszerítve a bunyóra, a taktikus harcra. A második börtönrészben például, a ringfightok során simán előveheted a kést vagy az ólmos botot, amivel 1 percen belül bármelyik ellenfeleddel végezhetsz. Karcsú. Nem kell spórolnod a tölténnyel sem, mert van dögivel, sőt, a nehézgépágyú például szinte soha nem fogy ki. Túl sok az energiatöltő állomás.

Még egy eset, hogy mennyire nem tesztelték le gondosan a játékot a készítői. Az egyik főellenség a játék háromnegyedénél egy nagy robot. Bemész hozzá, körbetáncolod, küzdesz vele, mint hangya a tökivel. Jó nehéz lenyomni, elsőre nem is sikerül, de még másodikra sem. Kipróbáltam mi van, ha nem megyek be hozzá! Megálltam a folyosó végén, ott még nem vesz észre. Kezemben a „soha ki nem ürülő" gépágyú. Elkezdem lőni a robot feje felett, sínpályán mozgó bombákat, azok szépen ráhullanak, 5 perc után kivégzik. Úgy, hogy meg sem mozdultam. Úgy, hogy ő egyet sem lőtt....

Kontra három. Sok az apró feladat, a többi szeplőnek teendő szívesség, de ezeket sajnos *nem kötelező megoldani.* Csak extra dolgokat, grafikákat kapsz majd értük, amik viszont a megnyerést például nem befolyásolják. Sajnáltam ezt, mert így szinte gondolkodás nélkül végig lehet rohanni a játékon.

Csak egy kicsi kellett volna, egy kicsivel több gondoskodás, hogy ezeket az ötleteket igazán jól kamatoztathassák a játékban. Velük kicsit talán nehezebb, nagyobb odafigyelést és koncentrálást igénylő, de mindenképpen hosszabb ideig tartó szórakozást nyújtott volna a stuff. Ez mondjuk kétélű fegyver. Így, ebben a kiállásban a Riddick a hardcore játékosoknak finom, de fél fogukra sem elég falat. Az átlag, angolul esetleg nem tudó, közepesen gyakorlott gamereknek viszont komoly sikerélményt nyújt, mert szépen, szenvedés nélkül végig tudják játszani.

ÉRTÉKELÉS

A grafika, a zene és a hanghatások kimagaslóan minőségi mivolta miatt a két *kiváló* értékelés egyértelmű. A játszhatóságra szintén *kiválót* adok, mert a játék során egyszer sem akartam földhöz vágni a kontrollert, és még nem is káromkodtam.

A szavatosság *közepes*, és itt most a Martin-féle szavatosságra gondoljatok. (Ökörséget beszél a Dzson. A szavatosság nem azt jelenti, hogy mennyit gondolok *utána* a játékra, hanem, hogy meddig tart, amíg lenyomom és felállok mellőle. Nem?) Öt napig játszottam vele, napi kb. másfél órát, kényelmesen. A tiszta játékidő tehát kb. 8-9 óra. Kapott már egy nap alatt lenyomható játék jobbat (nem tőlem, jelzem). Szerintem tizenakárhányezer forintért 8 óra csak közepes.

A hangulat a már fentebb említett dolgok miatt *kiváló*. Ez végre egy igazán jó filmátirat, amire olyan sokan olyan nagyon vártunk. Egy játszható film. Egy szórakoztató, kellemes game. (Tudom, hogy megígértem: az első ilyet címlapra rakom. Két oka volt, hogy nem került fel: 1 – Nem találtam hozzá igazán ütős illusztrációt. 2 – Ki nem állhatom Riddick kopasz búráját :)

Martin



LIQUID BELESZÓL!

A Riddicknek sikerült meglepnie: SEMMIT nem vártam tőle („buta filmjáték, ehh.."), ehhez képest vigyorogva nyomtam végig szinte egy ültő helyemben. A zsánerben nyomuló többi csapat példát vehet a svéd fiúkról: ÍGY kell filmes játékfeldolgozást gyártani. Még akkor is érdemes megnézni, ha amúgy utálod az FPS-eket: a Riddick van annyira változatos (és gyönyörű!) hogy rááldozz némi pénzmagot, és két délutánt az életedből.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

VIVENDI UNIVERSAL / STARBREEZE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
100 blokk, dd 5.1

✔ az elejétől a végéig szórakoztató, gyönyörű
× nagyon könnyű, nincsenek jól kihasználva az ötletek

9 pont


012





KÖZÉPKORI ZOMBIHAJSZA FINAL FANTASY TACTICS MÓDRA

AZ ELŐDÖK

A Capcom 2001-ben indította útjára a felettébb közkedvelt *Resident Evil*ek és a valamivel mérsékeltebb népszerűségnek örvendő *Dino Crisis*-ek melletti harmadik külső nézetes túlélő horror sorozatát az egyes területeken Onimusha, más területeken *Onimusha: Warlords* című PlayStation 2 játékával. Az anyag szabályosan kaszált, hetekig vezette a népszerűségi listákat, és mindenki tolta látástól mikulásig. Idővel aztán a Capcom átírta a játékot Xboxra is, ráadásul jelentősen át is dolgozta a portot, ami végül afféle rendezői változat lett, és 2002-ben *Genma Onimusha* címmel jelent meg a gépre. Ezt követte ugyanebben az évben a PlayStation 2-es *Onimusha 2: Samurai's Destiny*, és idén tavasszal ugyancsak PlayStation 2-re futott be az *Onimusha: Blade Warriors* is, ami mondjuk kissé kilógott a sorozatból, nem túlélő horror volt, hanem hagyományos, nem rossz, de nem is valami kiemelkedő verekedős játék, lásd Dzson két hónappal ezelőtti Konzolos tesztjét. A sorozat legújabb része, a szintén Playstation 2-es *Onimusha 3: Demon Siege* – aminek mellesleg a múlt havi Konzol borítóját is szenteltük – aztán ismét visszatért a gyökerekhez, legalábbis játékmenetben, és a gagyi időutazós háttértörténete ellenére egy igazán kiváló anyag volt, amiről mindenki meggyőződhetett, aki olvasta Böjti múlt havi tesztjét, vagy kipróbálta magát a játékot, amit egyébként én is kipörgettem, bár a korábbi részekkel csak futólag találkoztam. Végül volt még egy korábbi, igaz nem túl régi epizód is a sorozatban, az *Onimusha Tactics*, ami két szempontból is kilógott a sorból, először is nem túlélő horror volt, de még csak nem is verekedős játék, hanem *Final Fantasy Tactics* és *Tactics Ogre* klón, tehát taktikai szerepjáték, másodszor pedig nem nagy konzolra készült, hanem hordozható GameBoy Advance-re. Az anyag tavaly júliusban jelent meg Japánban, nyugaton pedig novemberben, tehát már nem a legújabb darab, egyébként én szándékosan hagytam ki annak idején a havi válogatásból, mivel a *Final Fantasy Tactics Advance*-t is a tavaly novemberi Konzolban teszteltük, a két játék pedig túl sokban hasonlított egymásra, igaz a Square Enix produktuma azért fényévekkel jobb volt. Mivel azonban az óta nem volt egy ilyen jellegű anyag, egy taktikai szerepjáték sem a gépre (pontosabban *Final Fantasy Tactics* és *Tactics Ogre* iskolát követő nem), most úgy döntöttünk, hogy leporoljuk a játékot, lássuk tehát részletesebben is.

A HÁTTÉRTÖRTÉNET

A sorozat legtöbb tagjához hasonlóan (az *Onimusha 3: Demon Siege* mondjuk félig a modern Franciaországban játszódik, mint ismeretes), az *Onimusha Tactics* is a középkori Nipponba, pontosabban egy akkori és ottani, zombikkal és démonokkal benépesített horrorisztikus mondavilágba kalauzol minket. A történet sem változott jelentősen a többi epizódhoz képest: a föld alatt egy gonosz, vérszomjas démoncivilizáció fejlődött ki, majd egyszer csak a szörnyetegek, pontosabban a Genmák, a királyuk, Nobunaga Oda vezetésével elindultak, hogy a föld felszínét is meghódítsák, legyilkoljanak minden embert és felperzseljenek mindent falut. Hódító hadjáratukat egy Iga nevű kis faluban kezdték, amit egy félelmet nem ismerő ifjú harcos, Onimaru is az otthonának mondhatott, aki a támadáskor éppen nem volt otthon, de amint hírét vette, azonnal elindult a falu megsegítésére. A rettenthetetlen Onimaru már a falu elérése előtt belebotlott egy kisebb csoport Genmába, és rögtön inába is szállt a híres bátorsága, szerencsére ekkor feltűnt Sandayu, a falu ninja mestere, aki egyrészt segített hősünknek a harcban, másrészt pedig átadta neki a többi játékból is jól ismert, gonosz Genma lelkeket gyűjtő és hasznosító kesztyűt. Ezen a ponton kapjuk meg az irányítást, és egy amolyan gyakorló küldetést végezhetünk itt ki, ami során Sandayu Onimaru okítása mellett bennünket is megtanít a játék irányításának alapjaira. A győzedelmes küzdelem után befut Onimaru rég nem látott húga is, az immár nővé cseperedett Oboro, az öreg mester pedig elmeséli a fiataloknak, hogy kiskorukban az anyjuk hagyta ott őket a faluban a kesztyűvel együtt, mielőtt meghalt. Mint kiderül, a testvérpár nem is Igából származik, hanem az Oni Klán falujából, ráadásul ők az Oni Klán utolsó tagjai, és nekik is az a sors jutott, mint a klán minden harcosának évszázadokon át, hogy a Genmák ellen küzdjenek, sőt pont Onimaru az a kiválasztott, azaz Onimusha, aki el tud bánni a rettegett Genma királlyal, Nobunaga Odával. Ez után már ténylegesen elkezdődik a játék, mi természetesen a fő karaktert, Onimarut és gyorsan növekvő csapatát irányíthatjuk, ami kezdetben a húgából, Oboróból és három egyszerű, de elszánt falusiból, Hikoichiből, Bomaruból és Hanpeitából áll. Először a falut kell megvédenünk a támadó Genmáktól, de hiába győzünk, miközben harcoltunk, a másik irányból betört ellenség elpusztította az egész falut, ez után tehát bosszúból üldözőbe vesszük kis csapatunkkal a Genma hordákat és Nobunaga Odát, végigüldözzük őket a térképen, és csatáról csatára haladunk előre, totál lineárisan.





A HARCRENDSZER

Maga a játékmenet, a fő harcrendszer nagy vonalakban teljesen olyan, mint a *Final Fantasy Tactics*-ben, a *Tactics Ogre*-ben és a *Final Fantasy Tactics Advance*-ben. Aki futólag játszott ezek egyikével, vagy egy klónjukkal, az totál el fog igazodni ebben is, ugyanis ez a felsoroltakhoz képest még egy egyszerűbb, lájtosabb darab, hogy csak pár dolgot említsek, itt nincsenek kártyák és boltok, továbbá magasból és hátulról sem lehet nagyobbat támadni, de még rengeteg további dologgal sem találkozhatunk itt, amiket a kvázi elődökben megismerhettünk. Természetesen a pályák itt is 45 fokban elforgatott és 45 fokos szögben lenéző virtuális kamera által vett izometrikus terepek, amik valamennyit scrolloznak minden irányba, és kisebb hegyekkel, völgyekkel és tavakkal vannak tarkítva. A pályák most is szabványos négyzetráccsal vannak felosztva, a pályaelemek csak négyzetrács határokon belül emelkedhetnek ki, vagy süllyedhetnek le, és mi is ezeken közlekedhetünk, egy négyzetrács egy lépés, túl magasra vagy mélyre azonban nem tudnak fel- vagy lemászni az emberek. Vannak természetesen kicsi és nagy hatótávolságú fegyverek és varázslatok is, karddal például csak szomszédos mezőket támadhatunk, puskával vagy íjjal viszont már jóval messzebbre lőhetünk, és így tovább. Minden ember csak bizonyos típusú fegyverekhez ért, például az íjász íjakat tud csak kézbe venni, ez tehát bizonyos mértékig korlátoz minket. Minden csata előtt felszerelhetjük az embereinket, és kiválogathatjuk, hogy a gyorsan duzzadó csapatunkból kiket küldünk harcba, ahogy azt már az ilyen jellegű játékoknál megszokhattunk. Van, amikor az erős közelharcosok a jobbak, van, amikor a távoli célpontokat is támadni képesek emberek, és természetesen arra is kell ügyelnünk, hogy az embereink lehetőleg minél többször harcoljanak, hiszen csak így lépkedhetnek szinteket, ami során több lesz a maximális energiájuk és varázserejük, többet léphetnek körönként, növekszik a statisztikájuk (támadóerejük, védettségük, meg minden), és kapnak extra speciális támadásokat is. A harcok előtti felszerelkezés tehát - mint minden hasonló játékban - itt is nagyon fontos, eldöntheti a csatát. Egyébként itt is a szabványos dolgokat tehetjük harc közben, minden körben léphetünk az embereinkkel amennyit, és ahova tudnak (van, aki nem tud kisebb emelkedőre sem felmászni például), aztán támadhatunk alaptámadással vagy speciális támadással (nem csak varázsolni lehet, lehet sorozatlövést leadni, és ilyenek), vagy használhatunk tárgyakat, vagy (ehhez számos feltételnek kell teljesülnie) egy úgynevezett „issen" ellentámadásra is felkészülhetünk, vagy simán passzolhatunk is. Ha minden emberünkkel léptünk, akkor lép az ellenfél is. Tárgyakat néhány ellenfél halálakor és rendszerint egy-egy pálya megnyerésekor kapunk, továbbá időnként akadnak olyan szövetséges NPC-k is, akik velünk harcolnak, de akiket nem mi irányítunk (őket gyakran védenünk is kell), ez talán az egyetlen valamennyire eredetibb és egyedibb adaléka a játéknak.

ÉS A VÉLEMÉNYEZÉS

Sajnos a küldetések nem valami változatosak, a készítők e téren még csak másolni sem próbálták a hasonló konkurens játékok valamivel ötletesebb küldetéseit (bár a játékstílus amúgy sem biztosít túl sok variációs lehetőséget). Igaz még nem értem el egészen a játék felét sem, eddig kizárólag olyan küldetéseim voltak, melyekben meg kellett semmisíteni minden ellenséget (más játékokban például a jól védett főnök kiiktatása is szinte mindig győzelmet jelent). Maguk a pályák is teljesen lineárisan jöttek nekem eddig (és gondolom, ez sem változik a játék második felében), a következő ciklus ment körbe végig a játék során: mentési lehetőség a térképen, felszerelkezés, némi duma és pózolás a pályán, harc, majd ismét némi duma és pózolás a pályán, és ismét mentési lehetőség a térképen. Mivel a pályák audiovizuálisan sem változatosak és nem is túl ütőképesek (igaz gyengének sem mondható e területeken a game, inkább olyan masszívan átlagosnak, középszerűnek), az egész játékba talán csak a dumálós és pózolós részek csempésznek némi színt, de ezek is kimerülnek abban, hogy a sprite-ok mocorognak a pályán, és az éppen beszélő embernek váltakozik a két rajzolt portréja. A párbeszédek sem túl eredetiek és színesek, de azért a közepes hangulatot megteremtik, olyan Akira Kurosawa féle A *Hét Szamuráj* (vagy, hogy a film alapján készült játékot említsem: *Seven Samurai 20XX*) jellegű mindez. Hőseink mennek előre rendületlenül a térképen, össze összecsapnak a gonoszok hordáival, és menet közben érdekes újabb harcosokkal akadnak össze, akik többnyire nem akarnak a jó ügyért harcolni, de aztán mégis beállnak a jók csapatába, így születnek a nagy fegyverbarátságok és kovácsolódnak a jellemek. Ezt leszámítva sajnos a stuff határozottan unalmas, és mint említettem minden téren meglehetősen középszerű. Ha ez lenne az egyetlen taktikai szerepjáték, akkor persze nagyon ütne, de van GBA-ra *Final Fantasy Tactics Advance* is, ami ezerszer jobb ennél, tehát inkább azt ajánlanám e helyett, az *Onimusha Tactics* legfeljebb azoknak való, akik már ezerszer végigjátszották a *Final Fantasy Tactics Advance*-et és a *Tactics Ogre: Knight of Lodis*-t, és további hasonló játékokra szomjaznak.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen érthetetlen, hogy a Capcom miért nem hozta ki ebből a témából a maximumot – pedig nem kellett volna messzire menni, csak tanulmányozni kicsit az FFT-t vagy a TO-t. És valóban: e két nagy klasszikus GBA-s stratégiai RPG mellett az OT csak gyenge harmadhegedűs lehet. Nekem tetszik a game grafikája, és azt mondom, hogy a sok ismert Onimusha karakterrel és szörnnyel, plusz egy jó kis sztorival simán össze lehetett volna egy 9 pontos anyagot is gyúrni. Én nem venném meg, maximum ha nagyon olcsón adják…

ONIMUSHA TACTICS

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ átlagos, gyengített final fantasy tactics klón

✕ nincs igazán negatívuma, csak az erős konkurenciához képest átlagos

6.5 pont

gba

TESZT

Mario vs. Donkey Kong

A RÉGI ELLENSÉGEK ISMÉT ÖSSZECSAPNAK



KIBÉKÍTHETETLEN ELLENTÉTEK

Kemény 23 évvel ezelőtt történt, hogy Donkey Kong, a buta gorilla, nagy valószínűséggel egy régi *King Kong* film megtekintésének hatására elrabolt egy Pauline (Japánban Lady) nevű leányzót, felmászott vele egy toronyház tetejére, és elkiáltotta magát: „Mami, itt vagyok a világ tetején!". Ez utóbbi mondat persze lehet, hogy nem hangzott el, de minden más a leírtak szerint történt a *Donkey Kong* című játékautomatában, és annak rengeteg számítógépes és konzolos átiratában. Pauline akkori barátja (mint tudjuk azóta Barack Hercegnővel, azaz Princess Peach-csel jár a tag), az akkor még csak Jumpmanként, azaz Ugráló Emberként emlegetett bajuszos, kövér, vörös kezeslábasban feszítő, vörös munkássapkás dalia, akiről az óta kiderült, hogy a Mario névre hallgat, azonban nem hagyta annyiban a dolgot. Ő is elkezdett felmászni a toronyház tetejére, hogy megrendszabályozza a rakoncátlan óriásmajmot, és visszaszerezze szíve akkori választottját – még az sem rettentette vissza, hogy Donkey lángoló hordókkal és egyéb tárgyakkal bombázta fentről rendületlenül. Hogy kitartó hősünk sikerrel járt-e, az természetesen csak a mi ügyességünkön múlott, és persze azon, hogy játszottunk-e egyáltalán a játékkal, az viszont biztos, hogy a játékban debütált hős és antihős, a zseniális Shigeru Miyamoto két legnépszerűbb karaktere (a harmadik ugye Link a *Zelda* sorozatból) kitörölhetetlenül bevonult a játéktörténelembe. Az elmúlt 23 évben Donkey (többnyire pozitív szerepben, irányítható karakterként) és Mario is szinte megszámlálhatatlan játékban szerepelt (ezekről, legalábbis az addig megjelent Mario játékokról bővebben írtam a 2002. decemberi Konzolban megjelent *Mario Történelem* című cikkemben, és mellesleg találtok ebben a Konzolban is még egy Donkey Kong játéktesztet a *Donkey Kong Country 2*-ről), ráadásul több játékban össze is csaptak újra.

A LEGÚJABB ÁDÁZ CSATA

A napokban GameBoy Advance-re megjelent *Mario vs. Donkey Kong* is pont egy ilyen játék, ráadásul még a cím is arról árulkodik, hogy Mario újfent megküzd benne régi ellenségével Donkey Konggal. A játék introja egy végtelenül elcsépelt klisével indít: Donkey unatkozva henyél otthon a kanapéján, és kapcsolgatja a tévéjét, amiben persze kizárólag reklám megy, hiszen a játék valószínűsíthetően egy fejlett nyugati országban játszódik, ahol már talán nem is szakítja meg adás a reklámözönt (persze annak ellenére, hogy állítólag elmaradott ország vagyunk, már mi is derekasan közelítjük ezt a műsor-reklám arányt). A legtöbb reklám egy Mario figura vásárlására buzdítja a nézőt, így Donkey-t is, aki a fogyasztói társadalom derék és megbecsült tagjához méltón azonnal el is rohan, hogy vegyen magának néhányat a termékből. A játékbolthoz érve aztán nagy sokkhatás éri, az üzlet bejáratára függesztett tábla szerint ugyanis a figurából minden darab elfogyott, antihősünk agyát ezen a ponton elborítja a lila köd, aminek hatására ismét a bűn mezejére lép. Felmászik a játékot előállító gyárnak otthont adó toronyház tetejére, betör az üzembe, és a rémült gombamunkások szeme láttára zsákmányol egy zsáknyi Mario babát, majd kaján vigyorral a képén elinal. A kapitalista gyártulajdonossá és zsugori öntelt fickóvá, tehát gyakorlatilag amolyan Wario-vá vált Mario éppen ekkor sétál a gyára felé, hogy ellenőrizze, az éhbérért dolgozó, illegálisan bevándorolt mexikói gombamunkások nem emeltek-e el véletlenül egy-két figurát, amikor a zsákkal menekülő majom majdnem fellöki. A fifikás egykori vízvezeték szerelő természetesen gyorsan felismeri az egész helyzetet, és üldözőbe veszi Donkey-t, hogy visszaszerezze az elrabolt bábuit, ez az a pont, ahol kezünkbe vehetjük Mario irányítását.



A JÁTÉKMENET

Magában a tényleges játékban tehát Mario-t kell kontrolálnunk, Donkey ugyanúgy csak a csúnya rossz mumus szerepét tölti be, mint az 1981-es *Donkey Kong*ban, aminek játékmenetére a *Mario vs. Donkey Kong* játékmenete egyébként meglehetősen hasonlít. Igaz itt többnyire nem magas épületek tetejére kell felmásznunk, hanem a páratlan pályákon egy bárhol elhelyezkedő ajtót kell elérnünk, és kinyitnunk, amihez egy szintén egyre nehezebben megszerezhető kulcsot is be kell gyűjtenünk, a párosokon pedig egy Mario babát kell felvennünk. A játékmenet azért sokat bonyolódott a *Donkey Kong* óta nyakon lett öntve egy rakás *Lode Runner*rel, *Qwak!*-kal és sok hasonlóan nagyon régi, vagy legalábbis régi stílusú anyaggal, az azokban megjelent lehetőségek és trükkök többsége is visszaköszön itt. Itt is oldalnézetes pályákon ugrálhatunk, mászkálhatunk lépcsőkön le és fel, cigánykerekezhetünk, szaltózhatunk, járhatunk kézen (a potyogó tárgyak ellen leszünk védve ekkor), utazhatunk lifteken és futószalagokon, működtethetünk ráugrással különféle színű kapcsolókat, felvehetünk, és az ellenségeinkhez vághatunk szemeteskukákat (a szokásos fejre ugrással ebben a játékban nem árthatunk az ellenfeleknek), dobbanthatunk nagyobbakat az ugratókról, mászkálhatunk és ugrálhatunk lelógó köteleken, meg hasonló dolgokat tehetünk. A szemeteskukákon túl (amiket mellesleg platformként is használhatunk, ha például tüskés területre dobjuk őket), felvehetünk még kulcsokat, kalapácsokat, színkódos csomagokat és apró Mario bábukat is. Ez utóbbi két tárgykategória mondjuk másképp működik, mint az első három: a csomagok és a bábuk valószínűleg a zsebünkbe kerülnek, nem okoznak további problémát, a szemeteskukákat és a kulcsokat viszont a fejünk felett kell hordoznunk, és bár ledobni ledobhatjuk őket átmenetileg bárhova, sőt fel is dobhatjuk őket a kicsit magasabb platformokra, létrákon azonban nem közlekedhetünk velük, és van még számos további korlátjuk is. Például, ha a kulcsot valahol ledobjuk a földre, a számlálója elkezd visszaszámlálni, és a rövid meghatározott idő lejárta után visszakerül a kezdeti helyére. Hasonlóképp korlátozott a kalapács is, amit átmenetileg sem rakhatunk le, amíg nálunk van, irthatjuk vele az ellent, ha viszont ledobjuk, akkor végleg elvész. A kis csomagokból mindig három darab, három különböző színű található minden két pályán (páros csomagokban kapjuk a pályákat, lásd feljebb), ezek rendszerint sokkal nehezebben vagy trükkösebben elérhető helyekre vannak lerakva, ha viszont egy-egy ilyen triót begyűjtünk, különböző nagyon primitív minijátékokban mindig elnyerhetünk egy plusz életet is. A játék tehát egyrészt retrosan régimódi, angol szlenggel fogalmazva: *oldskool*, még az ellenfelek (magot köpködő húsevő növények, régről ismert szellemek, lángoló benzineshordók és egyebek) is fix pályán mozognak benne, másrészt határozottan összetett is, mivel rengeteg csapdával, extra mozdulattal, minket segítő vagy hátráltató pályaelemmel és trükkel találkozhatunk benne, és ami a legjobb, minden pályán van valami újdonság. Hogy a fentiek mellé még egy ilyen érdekességet említsek, felkapaszkodhatunk villanydrótokra is, amiken majomszerűen csimpaszkodva mászkálhatunk oldalra, sőt amiken ki is pöröghetünk, és megfelelő lendület esetén felfele (nagyjából dobbantós méretűt) tovább is ugorhatunk, mellesleg ezekben kóbor áram is vándorol gyakran, ami természetesen a többi ellenfélhez hasonlóan végzetes számunkra. A már így is eléggé izgalmas ügyességi-logikai pályákat ráadásul még tovább bonyolítja az, hogy a különféle színkódos platformokat, falakat és létrákat el lehet tűntetni, pontosabban átjárhatóvá lehet tenni a megfelelő színű kapcsolók lenyomásával. Természetesen egyszerre csak egy kapcsoló lehet bekapcsolva, így kábé *Lemmings* szintű, de teljesen más jellegű logikai tervezésre is szükségünk van a pályák sikeres teljesítéséhez, amiben nem csak az ellenfelek (egy érintkezés egy élet), a magasság (a túl nagy zuhanás is végzetes), de az időkorlát is hátráltat minket.

Ez a Nintendo által kikevert viszonylag egyedi játékmenet nekem abszolút bejön, és gondolom másoknak is. Az ilyen pályákból a hat világ mindegyikében hat párost kell kipörgetnünk, ezek mellett minden világban van még két más jellegű pálya is. Az egyik kissé *Lemmings* és *Troddlers* jellegű, a kiszabadított mini Mario-k elkezdik követni az általunk irányított nagyot, de sok útvonalon nem tudnak közlekedni (például a létrákon), sok útvonal pedig a nagy Mario számára járhatatlan (például a szűk járatok). A kis csapat természetesen akkor is próbálja követni a vezért, amikor az teljesen máshol van, tehát a kicsiket tudjuk úgy is balra terelni, ha mi pár emelettel magasabban mozgunk balra. Egyébként a főjáték szabályai itt is érvényesek, vannak kapcsolók és kikapcsolható falak, futószalagok, szemeteskukák meg minden. Így kell a kis Mario-kat elterelgetnünk egy dobozba, és mellesleg út közben össze kell gyűjtenünk betűket is. Ezek mellett pedig mindig van még egy főnökharc is a világok végén Donkey ellen, ahol szemeteskukákkal kell fejbe vernünk többször a majmot, persze ez nem annyira egyszerű feladat, mint amilyennek hangzik, ő is támad minket minden eszközzel és csapdával.







AZ ÖSSZEGZÉS

Szerintem a *Mario vs. Donkey Kong* játszhatóságra szuper, ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy a nyolcvanas évek elejét idéző játékmenet nem mindenkinek fog bejönni, ők mindenesetre eme cikk után már tudják, hogy mire számíthatnak. A zenéket és a hangokat is jónak találtam, ugyanakkor a valószínűleg szándékosan primitív, retro stílusú grafika engem nagyon nem győzött meg, annak ellenére sem, hogy rendszerint kedvelem az ilyesmit, emiatt a grafika pontokat erősen lehúztam, mint az lent is látható. De a mellékelt képek alapján bárki felülbírálhatja a szubjektív értékelésemet – biztos vagyok benne, hogy sokaknak tetszik a játék kinézete is. Összességében a gyenge grafika ellenére is igazán jó és eléggé egyedi a játék, ajánlom mindenkinek, aki szereti az ügyességi-logikai anyagokat, a *Lemmings*-et, a *Troddlers*-t, a *Lode Runner*t és hasonlókat, vagy csak egyszerűen Mario rajongó.

Credo





MARTIN BELESZÓL!

Fúj, de nem jön be nekem ez a game. Nem mondom, lehet, hogy marhára szórakoztató, de olyan iszonyatosan szemét módon néz ki, hogy egyszerűen nem veszi be a gyomrom. Ismertek, tudjátok: én aztán bírom a retro feelinget, szeretem is a retro játékokat, de ha NES (nem SNES!) szintű grafikára vágyom, előveszem az öreg szürke dobozt és inkább nyomom azzal. Persze ezek csak egy öreg főszerkesztő zsörtölődései – akit meggyőzött Credo 8.5-es értékelése, az nyugodtan ruházzon be rá.

MARIO VS. DONKEY KONG

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

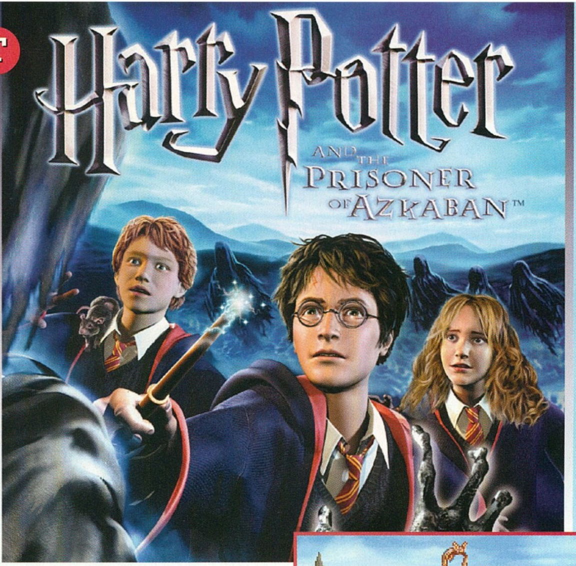
1 Játékos
mentés kártyára

✔ igazán remek ügyességi és logikai játékelegy
× szerintem nagyon ronda

8.5 pont

TESZT

gba



A HARMADIK KÖNYV FILMADAPTÁCIÓJA

Már a korábbi Harry Potter recenzióimban sem rejtettem véka alá, hogy személyemmel nem igazán erősítem Potter úrfi népes rajongótáborát – elsősorban nem is az alkotások témája, minősége és megcélzott széles vásárlórétege miatt, hanem a már undorító méreteket öltő reklámhadjárata okán – gyarló az ember, néhanapján hajlamos az előítéletekre. A könyveket eddig nagy ívben el is kerültem, mint a rosszpénzt – amire, mint tudjuk még kicsiny hazánkban is sok-sok katolikus pap kéri híveit, hiszen a regények szerintük a sátán üzenetét hordozzák – az első két filmet azonban végül nagy késéssel mégiscsak megsasoltam, amolyan „ha már fizetem a mozicsatorna havidíját, egye-b*ssza, megnézem, hogy mire gerjed a mai ifjúság” alapon. Mindkét film után vegyes érzelmekkel kapcsoltam ki a tévét, mindkettő bizonyos tekintetben tetszett, bizonyos tekintetben nem, és mindkettő elég sok értéket és életbölcsességet is közvetített – szerintem – a zsenge korú gyermekemberek felé. Okított például az iskola, a tanulás, a sport és a könyvek szeretetére, a barátok és az idősebbek tiszteletére, a televízió és a videojátékok hanyagolására és hasonlókra, tehát általam még valamilyen szinten hasznosnak is ítéltetett. Az első film eleje lenyűgöző volt, Chris Columbus rendező és Joanne Kathleen Rowling írónő rengeteg olyan látványos és jópofa apró kütyüt, háttérelemet, lényt és egyéb érdekességet vonultatott fel benne, amiről minden mai gyermek álmodik, és minden felnőtt ábrándozott egykoron. A film pedig mindezt valami eszméletlen audiovizuális profizmussal varázsolta a szemünk elé, megtehette, hiszen a mozi és folytatásai hihetetlen nagy zöldhasú kötegekből készültek gigantikus méretű művészi gárda által. A díszletek, a kosztümök, a maszkok, a vizuális effektusok és minden egyéb bámulatos volt, az ötszörös Oscar-díjas és harmincszoros Oscar jelölt John Williams is kitett magáért ismét, újabb felejthetetlen és a film szellemiségéhez tökéletesen passzoló zenei témát alkotott, de a filmben szereplő sok híres angol színész is igazán ott volt a szeren. Ugyanakkor a lehető legmagasabb művészi szinten megvalósított film története nyúlfarknyi volt, apró, csipsz*r, és nem is igazán humoros, csak közepesen jópofa iskolai anekdotákat kaptunk a mesebeli tanintézet falai közül, és gyakorlatilag semmi többet. Ezért az alkotás szavatosság tekintetében megbukott nálam, nem is néztem meg az ismétléseit. Az ezt követő második rész számomra még kiábrándítóbb volt, a látvány, a hang és a színészi játék tökéletes volt ebben is, de amíg az első rész az újdonság erejével hódított, a sok érdekes apró adalékkal, részlettel és mütyürrel nyűgözte le a szemlélőt, a második mindezt csak ismételte, kevés új dologgal fejelte meg, és ha lehet, még laposabb fő történettel rendelkezett.

„EEEZ AZ AMIT NEM LEHET MEGUNNI?”

Ezek után érkeztünk el a film harmadik részéhez, amitől már nem sokat vártam, annak ellenére sem, hogy a rendezői székben a mesés *Szép Reményeket* jegyző mexikói Alfonso Cuarón váltotta Colombus-t, és a filmes magazinok arról áradoztak – valószínűleg látatlanban –, hogy ez már horrorisztikus lesz, mi pedig itt a Konzolnál ugye mind élünk-halunk a horrorfilmekért és -játékokért. El is határoztam, hogy ezt a részt már biztosan nem nézem meg, ám pár napja, kellő mennyiségű Gyalog Dzsoni legurítása után mégiscsak meggondoltam magam, „ha már cikket írok a film játékadaptációjáról, illene ismernem az eredeti mozit is” alapon jegyet váltottam, és az őszülő halántékom ellenére, akármekkora gáz is, beültem egy sipákolva visongó törpékkel teli terembe, egy *Harry Potter és az azkabani fogoly* vetítésre. Végül is nem bántam meg a hirtelen ötlettől vezérelt lépést, véleményem szerint ez messze jobban sikerült, mint az első két epizód. Azok pozitívumai ebben is visszaköszöntek, de Harry jelleme is sokat fejlődött, megjelent benne a lázadó kamasz vonás, a film utolsó harmada pedig már egy összefüggő történetté kerekedett, ami az elődökre nem igazán volt jellemző. Sőt ez a harmad még valamennyire utalt is a film első kétharmadában össze-vissza elpuffogtatott összefüggéstelen jelenetekre, nem használta fel azokat, nem is adott nekik igazán értelmet, de legalább utalt rájuk, így például a mozi végén a néző tudta, hogy mi a különbség a két farkasembertípus között (Lupin Professzor és Sirius Black más-más típusba tartozott), hiszen a film közben egy tanórán hőseink is megtanulták ezt. Mondjuk a film szerintem még mindig nem egészen az igazi, azt meg határozottan hiányoltam belőle, hogy a hormonoktól duzzadó tinédzserek, Harry és Hermione most sem ágyakrobatikáztak, sőt még egy forró nyelves csókot sem váltottak, pedig íratlan filmes szabály, hogy a hősnek és a hősnőnek szinte mindig össze kell jönnie valamilyen szinten, még a mesefilmekben is. Ezt leszámítva azonban a mozi már véleményem szerint határozottan jó úton halad, a negyedik részt, a jövőre moziba kerülő *Harry Potter és a Tűz Serlegét*, már talán kedvelni is fogom, feltéve, ha Mike Newell, az új rendező a harmadik rész vége által kitaposott ösvényen megy tovább, vagy valami sokkal jobbat tud összehozni.

A 3. KÖNYV FILMADAPTÁCIÓJÁNAK JÁTÉKADAPTÁCIÓJA

Jól bejáratott árukapcsolással, mire a nemzetközi gyermeknapra időzítve a harmadik Harry Potter film a mozikba került, a játékboltok is ismét megteltek roskadásig újabb témához kapcsolódó termékekkel, beleértve a számítógépes és videojátékokat is. Kerek egy hónapja tehát megjelent a polcokon a PC-s, a PS2-es, az X-es, a GC-s és a GBA-s *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* is, fókuszáljunk ezek közül Harry gyerek legújabb GBA-s kalandjára, ami egyébként szám szerint már a negyedik a gépen. Ez éppen olyan középszerű tucat-szerepjáték lett, mint amilyen a sikerszéria első része, a *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* volt a gépen, sőt nagyjából ugyanazt a cuccot kapjuk meg újfent, egy tonna továbbfejlesztéssel, továbbá más grafikával, zenével, pályákkal és történettel, a hasonlóság nem meglepő persze, hiszen mindkettőt az Amaze Entertainment cég Griptonite Games nevű fejlesztőcsoportja kreálta számunkra.





Ebben is egy izometrikus, 45 fokban lenéző virtuális kamera által vett, de nem 45 fokban elforgatott világban kell fel, s alá mászkálnunk három pöttöm hősünkkel. A küldetéseink pedig rendszerint abban merülnek ki, hogy el kell verekednünk magunkat a többé-kevésbé lineáris pályákon egy meghatározott pontig, út közben be kell darálnunk rémségek egy kisebb hadát (a többségüket el is kerülhetjük, nem véletlenszerűen jelennek meg, látszanak a pályákon), majd rendszerint vissza is kell battyognunk a kiindulópontra. A harc halványan emlékezteti az egyszeri játékost a *Golden Sun* összecsapásaira, itt is egy külön mini-játék minden harc, melyben a hátsó falon valami helyszínre jellemző grafika mozog, a padló Mode 7 megjelenítésű, és időnként forog, továbbá a hőseink is zoomolgatnak egy keveset, és felejthető, ultraverszegény animációkkal illusztrálják számunkra a varázslataikat és egyéb csodás cselekedeteiket. Az ütközet itt is körökre osztott, az opponensünk varázslatokkal történő rendszabályozásán és a tápoláson túl van még lehetőségünk a vaskos beépített kézikönyv lapozgatására, a monsztrék azonosítására, a birtokunkban levő különféle szerkentyűk felhasználására, az általunk feltöltött szörnyfüzet nézegetésére, a komolyabb – Harry esetében kártyákhoz kötött – kombinációs varázslatok elsütögetésére, és persze a szégyenteljes elmenekülésre is. A néhol még nagyon kevés logikát is igénylő (például, ha az utunkban áll egy mozgatható oszlop, küldjünk rá Flipendo varázslatot, hogy odébb moccanjon), de azért felettébb primitív pályák teljesítgetésén és a szörnydorgáláson túl még érdemes, de nem kötelező ládákat is fosztogatnunk úton, útfélen. Így juthatunk ugyanis hozzá a gyűjtögethető kártyákhoz, a pénzmaghoz, a mágikus löttyökhöz és más csinos tárgyakhoz, egyébként cuccokat zsákmányolhatunk még a fűbe harapott dögöktől is, és természetesen a boltok is pont ezt a célt szolgálják. A hacukák (hat helyre aggathatjuk csak őket, egyébként ezek közül meglepő módon rendszerint a magyar könnyűipar remekei a legjobbak) természetesen az értékeinket javítják, melyekből nincs túl sok fajta: itt is van életerő, igaz itt SP-nek hívják, aztán van mágiaerő, ami szokás szerint az MP rövidítést kapta, ezek mellett van védekezési, gyorsasági és mágiavédekezési pontunk, no meg általános szintünk és tapasztalati pontunk, aztán kifújt. Az anyag tehát egy határozottan leegyszerűsített RPG, ha egyáltalán lehet annak nevezni, és mivel nagyon kevés plusz támadóvarázslatot tanulhatunk meg a menetelésünk során, a lehetőségeink sem valami gazdagok, ergo a produktum monoton és unalmas. *Griptonite*-ék az anyag minőségét megpróbálták kicsit feljebb tornázni azzal, hogy megfejelték a cuccot pár trendi dologgal is, ennek eredményeként például meg lehet nyitni négy egyszerű mini-játékot, lehet link kábelen keresztül más GBA-s haverokkal csereberélni a kártyákat, és GC link kábel segítségével elérhető valami bagolytutujgatós beépített *Tamagotchi* klón is, ehhez sajnos a megfelelő hardver híján nem volt szerencsém. Mindenesetre ezekkel együtt is meglehetősen soványkára sikeredett a *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* GBA változata, a zenéje ugyan nem rossz, de a vizuális és játékmenetbeli megvalósítása már gyenge lábakon áll, túl kevés az anyag ahhoz, hogy az igazán hardcore Harry Potter rajongókon túl bárki is rázizzenjen.

Credo



MARTIN BELESZÓL!

Ez a bagolytutujgatás engem durvára érdekel… *Bagolytutujgatás*… Vázzeg, mekkora „képszó” már! Aranyos kis bagoly, kerekded, buci fej, ami körbe forog, ül az ágon, te meg tutujgatod. És közben olyan édesdeden mondja, hogy „Huhúúúú hu, huhúúú hu”. Jajjj, asszem' elment az agyam… BAGLYOT AKAROK TUTUJGATNI!

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
link kábel, gc link kábel, mentés kártyára

✔ korrekt a zene
× ronda, dögunalom a játék

6.5 pont

Astérix© & Obélix© XXL

GALÁD GALLOK GARÁZDÁLKODNAK GBA-N

UDERZO ÉS GOSCINNY

Az olasz Albert Uderzo és a francia René Goscinny hatalmas alakjai voltak az európai képregény-iparnak, ami merőben különbözött az amerikaitól – nem volt persze sem jobb, sem rosszabb, csak más volt. Mindketten képregényírók és rajzolók voltak, és az 1950-es években kezdtek el együtt dolgozni, már az 1958-ban közösen megalkotott *Tintin*nel is nagy hírnévre tettek szert (ebből a képregényből is több játék készült), de igazán az 1959-ben indított *Asterix a Gall* (*Astérix le Gaulois*) sorozattal írták be nevüket a halhatatlan képregényesek közé. Asterix (nálunk és az angolajkú területeken ékezet nélkül) kezdetben még rövid comic stripként jelent meg Goscinny-ék *Pilote* című gyűjteményes képregény-magazinjában (ami gondolom olyasmi lehetett, mint a néhai *Kockás*), majd elkezdték sorban kiadni a hosszabb albumokat is, melyekből sok nálunk is megjelent, sőt ezek közül sokat meg is rajzfilmesítettek, sőt néhányat meg is filmesítettek. Goscinny 1977-es halála óta a most 77 éves Uderzo viszi a vállán a sorozatot, egy-két évente új albummal jelenik meg a piacon, és remélhetőleg még sokáig szövi tovább a két gall kakas meséjét.

Én bár soha nem kedveltem túlságosan a rajzfilmeket, a képregény témára ugyanakkor sráckoromban annál jobban rákattantam, és a szerelem máig is tart. Sajnos, mint tudjuk ezt az ipart nálunk mindig mostohán kezelték, pedig bizonyára hazánkban is rengetegen rajonganak a képregényekért, a Konzol szerkesztői között sem én vagyok az egyedüli. Annak idején, az 1970-es években talán még valamivel jobb is volt a honi helyzet, mint most, futott a *Mozaik*, jelentek meg részletekben képregények a *Füles*ben, az *Alfá*ban és más ifjúsági magazinokban, és néhány önálló füzet is kijött alkalomadtán tíz Forint alatti áron, például amikor a *Füles*ben kifutott egy-egy filmadaptáció vagy Rejtő történet (ezeket és sok egyebet Cs. Horváth Tibornak és Korcsmáros Pálnak köszönhetjük, sajnos igényes magyar képregény az óta sem nagyon készült). Emlékszem, akkoriban én az *Alfá*ban olvastam először Asterixet, azóta is kedvelem a témát, persze később kijöttek az albumok nálunk is, amiket először valamelyik szomszéd országban nyomtak magyarul, majd később belföldön is.

Természetesen, mint minden népszerű képregényből – és nem lepődnék meg, ha Európában az Asterix sorozat lenne az abszolút legnépszerűbb nem import képregény – az Asterixből is készült rengeteg játékadaptáció az évek során. Valószínűleg a legelső az Atari 2600-as *Astérix* volt (ami ugyanaz volt, mint a *Taz*) 1983-ban, de Asterix meghódította a játéktermeket, a Commodore 64-et, a GameBoy-t, a GameBoy Colort, a GameBoy Advance-t, a NES-t, a SNES-t, a PC-t, a PlayStationt, a PlayStation 2-t, a Master Systemet, a Game Geart és a Megadrive-ot is, tehát szinte minden populárisabb gépre volt egy, kettő vagy három Asterix játék. A legtöbb anyag sima *Astérix* címmel jelent meg, néhány játék *Astérix & Obélix* címmel, hiszen ne feledkezzünk meg a sorozat másik állandó főszereplőjéről, a testes bumburnyákról sem, néhány epizód pedig alcímet is kapott. Mellesleg a legtöbb játékadaptáció verekedős vagy mászkálós-verekedős anyag volt, hiszen ez illett leginkább a képregény cselekményéhez.

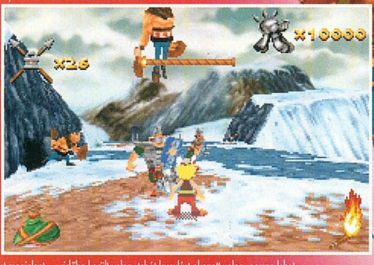
AZ ATARI ÚJRA TÁMAD

Az Asterix játékok többségét az Infogrames fejlesztette és forgalmazta, a francia székhelyű cég nyilván könnyebben le tudta zsírozni a szintén francia képregény-jogokat, természetesen a most megjelent legújabb játékot is ők jegyzik, persze mióta felvásárolták az Atarit, már Atarinak hívatják magukat. A legújabb rész, az Astérix & *Obélix XXL* (ez az XXL talán Obelix ruhaméretére utal) több gépre is megjelent, először PlayStation 2-re tavaly novemberben (ezt Böjti ki is elemezte a januári Konzolban), most pedig egyszerre jött ki a PC-s, a Gamecube-os és a GameBoy Advance-es verzió is. Ez utóbbi természetesen nem port, csak átirat, de amennyire ki tudtam venni Gábor cikkéből (nekem még nem volt szerencsém a játék nagygépes változataihoz), a GBA verzió nagyjából ugyanaz, mint a három nagytestvére, ugyanazzal a történettel, meg mindennel, csak persze erősen leegyszerűsített pályákkal, textúrákkal, objektumokkal és egyebekkel. Ugyanis ennek a 3D-s mászkálós-verekedős anyagnak bizony a megszokással ellentétben a GBA változata is 3D-s lett, ráadásul az átiratot a GBA körökben már nagy elismerésnek örvendő francia fejlesztőpáros, Fernando Velez és Guillaume Dubail készítette el, akiknek többek között a *V-Rally 3* és a *Stuntman* GBA verzióit is köszönhetjük.

A két arc még tovább csiszolta a 3D motorját, ami most már szerintem brutálisan erős, az első pályákon ugyan még nem látszik – ha valaki próbálta már, ne ítéljen elsőre –, de az engine szerintem kábé olyan szinten van, mint az első PlayStationös külső nézetes akciójátékoké, persze azért a *Tomb Raider*rel nincs egy szinten, és a tárgyak meg a figurák természetesen mind 2D-s sprite-ok. Vannak ugyan a motornak apróbb hibái is – melyek a fent említett két Velez-Dubail játékban is megfigyelhetők voltak –, például a 2D-s sprite-ok rendezése nem tökéletes, időnként átlátszanak a 3D-s falakon, továbbá az affine textúrázás miatt a közeli falak és padlóelemek behajlanak és csámpáznak. Ezek kezdetben nagyon zavarók és szembetűnők, de ezek korrigálása valószínűleg sok processzoridőbe került volna, tehát lassulást okozott volna, persze lehet, hogy nem, végül is a *James Bond 007: Nightfire*-ben sincsenek ilyen hibák, és ott perspektivikus a textúrázás is, viszont szerintem ott alacsonyabb a poligonszám. Mindenesetre a lényeg az, hogy a pályák nagyon komplexek, összetettek, rengeteg a görbe felület bennük, tehát látványosak és poligongazdagok, ráadásul ez egyre inkább igaz lesz, ahogy haladunk előre. Véleményem szerint, ha nem is ez a legtechnikásabb 3D motor a gépen, ez most a legerősebb, és ez nyújtja a legjobb látványt, a fent említett két apró, kezdetben felettébb zavaró hibát pedig két pálya után tökéletesen megszokja és elfelejti az ember.

A szinte tökéletes 3D motorhoz pedig frankó textúrák, pályák és nagyon korrekt zenék is társulnak, és ami a legfontosabb, a játék kezelése és játékmenete is ritka jól el van találva. Mint említettem, *Tomb Raider*es külső nézetből irányíthatjuk a figuránkat, aki lehet Asterix és Obelix is, a Select segítségével bármikor válthatunk közöttük. A virtuális kamera rendszerint nagyon jól követi az iránygombokkal irányított emberünket, de ha egy precízebb ugráshoz jobban be akarjuk forgatni, azt is megtehetjük az L és R segítségével. A két karakterünk tulajdonságai nem teljesen egyeznek meg, Asterix például tud duplán ugrani, és csak ő tud fáklyát hordozni, Obelix ugyanakkor képes a kőtömbök tologatására és húzogatására, mint Lara Croft, és vannak még további különbségek is, ezektől persze a játék nem lesz még igazán *Lost Vikings*-es, de sokat színesedik. Kezdetben úgy tűnik, hogy a játékmenet nagyon szimpla, csak haladnunk kell előre, szét kell csapnunk a rómaiak között, gyűjtögetnünk kell a tárgyakat, no meg pár kőtömböt el kell tolnunk, és pár platformra fel kell ugranunk. Természetesen a játék nem lesz *Tomb Raider* bonyolultságú később sem, hiszen alapvetően haladós-verekedős anyag, mint legtöbb elődje, de ahogy haladunk előre, a lehetőségeink száma a tereptárgyak és a csapdák által biztosított nehézséggel, no meg az ellenséges rómaiak számával és szívósságával egyetemben fokozatosan nő. Idővel megjelennek a szétverhető ládák, a dobbantók, a lezúduló kőtömbök, a függőleges és vízszintes liftek, továbbá az ezeket és egyebeket működtető kapcsolók és tekerők, a kapcsolókat pedig egyre gyakrabban lakatolja le a játék addig, amíg meg nem tisztítjuk a környéküket Cézár katonáitól. Aztán kell jeges vízben úsznunk, szédítő magasságban mozgó platformokon átugrálnunk, és idővel megjelenik a fáklya is, amivel bizonyos ideig tudunk tüzet hordozni, így kell rendszerint puskaporos hordók felhasználásával kapukat felrobbantanunk. Tovább színesíti a játékot, hogy sok baráttal is beszélgethetünk benne, és vásárolhatunk a boltokban is verekedős játékokra jellemző kombókat, meg persze sok egyebet. Elég sok a rejtett hely és a begyűjthető tárgy is, ezek szavatolják az újrajátszhatóságot, az ezüst és arany sisakok a fizetőeszközök, a sonkák az energiánkat növelik, a csodaturmix természetesen megsokszorozza az erőnket és a sebességünket, a babérkoszorúkat pedig azért érdemes gyűjteni, mert ha mind megvan egy szakaszon, akkor megnyílik egy bob jellegű pálya is. Ez utóbbi eszméletlen jó mini-játék, talán önálló játékként is megállná a helyét, olyasmi, mint a Tux Racer, csak sokkal jobb, ebben Obelix úszik a folyóban nagy sebességgel, Asterix pedig a hátán ülve irányítja, így kell száguldoznunk folyómedrekben, sokat ugratnunk, gyűjtögetnünk a sisakokat, a rómaiakat és a koszorúkat, és persze időrekordokat is kell döntögetnünk. A játékban egyébként 31 közepes méretű pálya vár ránk, ami szerintem egész korrekt ideig leköti a játékost, ezek ráadásul eléggé változatosak is, hat provincián oszlanak el, nem kevés dolgunk lesz tehát, ha az egész birodalomban végig akarjuk pofozni az összes rómait, márpedig a játék száz százalékos kipörgetéséhez erre és minden tárgyra is szükségünk lesz.









ÖSSZEGEZVE

Véleményem szerint tehát az *Astérix & Obélix XXL* egy abszolút forradalmi GBA játék, és nem csak technológiájában, de játékmenetében is, ugyanakkor végtelenül igényes az audiovizuális kivitelezése és kifinomult az irányítása is, mindezek miatt az egyik legjobb anyag a gépen, ráadásul jóval komplexebb is, mint amilyennek elsőre látszik. Ajánlom tehát mindenkinek, aki kedveli a 3D-s anyagokat, a jó külső nézetes akciójátékokat, a haladós-verekedős cuccokat, és/vagy Asterixet és Obelixet, de persze mindenki másnak is.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Én is úgy gondolom, hogy ez a game már nem az a tipikus „átírjuk a *nagygépes* progit lebutítva GBA-ra" stílus, és nem is valami retro feldolgozás – mert hát valljuk be, hogy a GBA sok fejlesztőnek csak erről szól. Végre kezdenek rájönni a cégek, hogy a GBA nem egy hordozható SNES vagy egy ATARI 2600, és nem is a hülyegyerekek utazókonzolja, amire bármilyen szemetet ki lehet adni, mert hát az „csak" egy handheld. Több ilyen minőségi fejlesztést követelünk!

ASTERIX & OBELIX XXL

ATARI

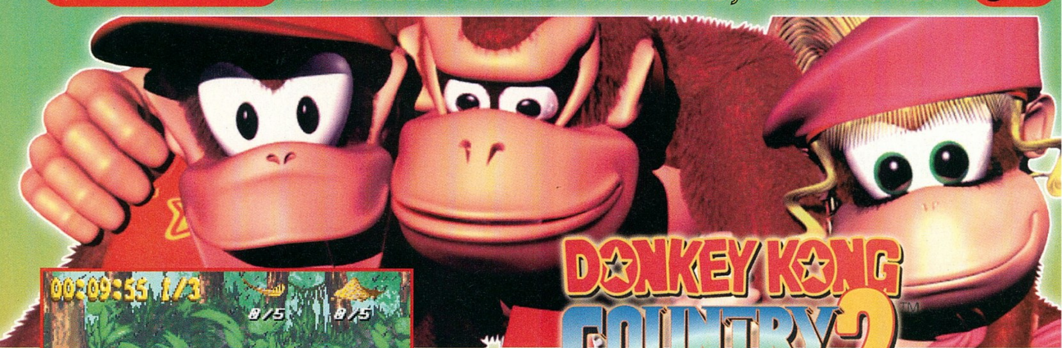
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ gba-n forradalmi anyag a játékmotor és a játékmenet szempontjából is
× a zene lehetett volna még jobb

9.5 pont



DONKEY KONG COUNTRY 2







ÉS ÚJRA ITT VAN...

Ahogy azt a *Mario vs. Donkey Kong* cikkben is említem, Donkey Kong (talán Csacsi Majomnak lehetne durván fordítani) 1981-ben jelent meg először a nagy nyilvánosság előtt az akkor még Jumpmanként, azaz Ugráló Emberként emlegetett Marioval együtt a róla elnevezett játékautomatában, a Nintendo által fejlesztett és gyártott *Donkey Kong*ban. Mivel akkoriban a játékok fejlesztése még rövid ideig tartott, valószínűleg a karakter tényleges születése is 1981 elejére vagy 1980 végére tehető, és természetesen Mario-hoz és Linkhez hasonlóan ő is Shigeru Miyamoto játéktervező nagymester fejéből pattant ki. Donkey mondjuk az első játékában még nem volt irányítható karakter, ellenségként dobált csak különféle dolgokat az általunk kontrolált Mario fejére, későbbi játékokban azonban már komolyabb, rendszerint pozitív szerepeket is osztottak rá, gyakran irányítható hőssé is tették. A cikk mérete túl szűkös, hogy ezeket mind felsoroljam, és valószínűleg pár változatot (a legtöbb rész rengeteg konzolgépre és számítógépre is megjelent párhuzamosan) véletlenül ki is felejteném, így a teljesség igénye nélkül említek csak pár címet. Volt több gépre *Donkey Kong Jr.* (a kvázi második rész) és *Donkey Kong 3*, NES-re *Donkey Kong Jr. Math*, Nintendo 64-re *Donkey Kong 64* és Gamecube-ra *Donkey Konga*. Aztán volt szürke GameBoy-ra egy egyedi, *Donkey Kong Land* című sorozat is, amit a legendás angol Rare (volt Ultimate) fejlesztett a *Donkey Kong 64*-hez hasonlóan, értelemszerűen ennek tagjai a *Donkey Kong Land*, a *Donkey Kong Land 2* és a *Donkey Kong Land 3* voltak. Hasonlóképpen indult SNES-re is egy Rare által fejlesztett sorozat, a *Donkey Kong Country* című, ennek keretében a *Donkey Kong Country*, a *Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest* és a *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble* jelent meg. Ennek a sorozatnak az első két részét átírták GameBoy Colorre és GameBoy Advance-ra is, ez utóbbi portok közül az első tavaly júniusban jelent meg, a júliusi-augusztusi Konzolban teszteltük is, a második pedig pár napja került piacra, erről szól ez a cikk, ami természetesen nem az első 576-os írás a játékról, az 1996. februári és márciusi KByte-okban egy volt kollégánk már kivesézte az eredeti SNES verziót öt remekül illusztrált oldalon.

A hős gorilla rajongói számára jó hír, hogy most is számos további Donkey Kong játékon dolgoznak a fejlesztők, a japánul *Bura Bura Donkey*, angolul valószínűleg *DK: King of Swing* címmel megjelenő GameBoy Advance anyag az év végére várható Japánban, a szintén GameBoy Advance-ra készülő *Donkey Kong Coconut Crackers* és *Donkey Kong Plus* tervezett megjelenési dátuma pedig még nem is ismert. Természetesen Gamecube-ra is lesznek *Donkey Kong* játékok a közelebbi és a távolabbi jövőben, a *Donkey Konga 2: Hitting Parade* napokon belül, július elsején kerül a japán boltokba, tehát a magazin megjelenésekor már lehet is importálni a szigetországból, sajnos a nyugati megjelenési dátuma számomra még nem ismert, a *Donkey Kong Jungle Beat* pedig év végén jelenik meg Japánban, nyugaton sajnos csak a jövő év közepén. Rossz hír, hogy a valószínűleg sokak által várt szintén Gamecube-os *Donkey Kong Racing* fejlesztését azonban leállította a Rare, ha jól emlékszem akkor, amikor a Microsoft megvásárolta a céget a Nintendótól, a tranzakció áldozata lett tehát az igazán kiválónak ígérkező versenyjáték.

MARTIN BELESZÓL!

SNES-en agyonnyüstöltem az első részt – konkrétan annyit zúztam vele, hogy mire kijött ez a második epizód, már el is ment a kedvem az egésztől. Érdekes egyébként, hogy míg akkoriban az első DKC volt az 576 Shopok egyik slágerjátéka, addig a második epizódból már lényegesen kevesebbet adtunk el, a harmadik meg már majdhogynem a kutyának sem kellett. Szerintem jó ez a második rész is, csak egy kicsit talán már sok lesz Donkey-ból, ha az első epizódot is végignyomtad...

RÉGI-ÚJ KALANDOK

De kanyarodjunk csak vissza a *Donkey Kong County 2*-höz, annak is a GameBoy Advance portjához (amiről egyébként lehagyták az eredeti alcímet, és ami a főképernyőt és a térképet leszámítva nagyon kis mértékben változott csak meg), hiszen bizonyára akadnak sokan, akiknek nincs kéznél a fent említett két darab KByte, és nem játszottak a játék eredetiével sem.

A történet ebben a részben sem irodalmi Nobel-díj várományos, az introban Donkey szokásához híven ezúttal is egy székben ücsörögve piheni ki a semmittevés fáradalmait, kortyolgatja a koktélját, és növeli a pocakját a tengerparton. Még szörfözni sincs kedve Funky unszolására, és hiába bíztatja az öreg Cranky, hogy kezdjen valamit az életével, vágjon bele valami nagy kalandba, mert egyébként még kiábrándulnak belőle a játékrajongók, ez sem hatja meg. Ekkor azonban a tengerpart fölé ér a Kongok ősellensége, a kalózkapitánnyá vált Kaptain K. Rool a krokodil alakú űrhajójával, és elrabolja Donkey-t. Összesereglenek aztán a rokonok és barátok hősünk üresen hagyott széke körül, mindenki ott tolong, az öreg Kranky és Wrinkly, a fiatalabb generációt képviselő Funky és Swanky, és a két pöttöm, Diddy és barátnője (mert ő már tíz évesen is keményen csajozik) Dixie. Kranky ekkor felolvassa a megtalált zsarolólevelet, mely szerint K. Rool csak rengeteg banánért adja vissza az elrabolt gorillát, ő egyezkedne is, a meggondolatlan ifjoncok, Diddy és Dixie azonban inkább felkerekednek, hogy maguk szabadítsák ki Donkey-t, természetesen az ő irányításukat kapjuk meg hamarosan.

A játék, amibe ez után csöppenünk természetesen ismét egy szabványos, parallax síkokkal nyolc irányba scrollozó platformjáték, amiben el kell jutnunk a pályák végére (gyakran nem lineárisan), akárcsak az előző részben, ami óta a játékmotor nem is sokat változott. Természetesen, mivel platformjátékról van szó, felugrálhatunk magasabb platformokra is, és ellenfelekkel is meg kell küzdenünk, akik egyébként a nagyon régi játékokhoz hasonlóan buták, fix pályán mozognak, és nem követnek minket a pályájukon túlra. Harcolni ezúttal is többféleképpen tudunk, működik a szabványos fejre ugrás, aztán van támadás gomb is (Diddy cigánykerekezik, Dixie pedig pörög ilyenkor), és sok-sok tárgyat, ládákat, hordókat és hasonlókat is felkaphatunk, és az ellenfelekhez vághatunk. A pályák viszonylag egyszerűek, de azért idővel kicsit bonyolódnak, igazán érdekessé azonban a rengeteg apró extra és poén teszi ezt az epizódot is, ahogy a *Donkey Kong Country* sorozat többi részét is. Minden pályán rengeteg titkos helyre mehetünk be, sok-sok rejtett minijátékot játszhatunk, továbbá temérdek banánt gyűjthetünk, és találhatunk életeket, tollakat, minket segítő állatokat, különféle érméket, KONG betűket és egyéb kincseket is, a legjobb pedig az, hogy ezek többségét nem kötelező gyűjteni, aki gyengébb játékos, és nem tud mindenből mindent összeszedni, az ezek nélkül is haladhat előre az anyagban, persze az igazi buli a gyűjtögetés. Mint az előző részben, itt is akárhányszor visszamehetünk a már teljesített pályákra, így később jobban is teljesíthetjük őket, és ha kevés életünk van, a könnyebb pályákon így újra és újra begyűjthetjük a banánokat és a betűket. Ha száz darab banánt begyűjtünk, akkor ugyanúgy egy életet nyerünk, mint akkor, amikor összegyűjtjük a KONG szó betűit, vagy amikor egyszerűen felveszünk egy életet szimbolizáló lufit (színtől függően ezek több életet is adhatnak). Ahogy az előző részben, itt is egyszerre szerepel a játékban a két hős, két játékosos módban az egyiküket egy haverunk is irányíthatja, egy játékosos módban pedig egyszerűbb botként követ minket a társunk. A Select és az L segítségével bármikor választhatunk, hogy Diddy vagy Dixie legyen az általunk irányított karakter, az R-rel pedig az aktuális majmunk a nyakába veheti a másikat, vagy éppen le is teheti, ebben a módban egyébként a B-vel és egy iránnyal el is dobhatjuk a társunkat, aki egyrészt ekkor fegyverként is funkcionál, másrészt a magasban levő tárgyak egy részét csak ilyen felfele dobással lehet elérni. Érdekesek a kiszabadítható állatok is – persze ilyenek is voltak az előző epizódban –, a hátukra ülve természetesen javulnak az esélyeink. Az orrszarvúval például szinte minden ellenséget simán letarolhatunk, igaz hátránya, hogy kisebbet tud ugrani, a kígyóval ugyanakkor ugrani tudunk hatalmasakat, és így tovább. Hordóból rengeteg van a játékban ezúttal is, a legfontosabbak a checkpoint hordók, a halálunk után ugyanis ezekhez tesz vissza minket a játék, de ugyanígy fontosak a DK feliratú hordók is, ha a társunk meghalt, ezekből ismét kiszabadíthatjuk, aztán vannak még sérthetetlenséget és sok egyebet biztosító hordók is természetesen. Az ellenséggel történő sima érintkezés vagy a lezuhanás most is egyből egy életünkbe kerül, azonban, ha velünk van a társunk, akkor halálunk után őt irányíthatjuk tovább, tehát vehetjük úgy is, hogy minden karakter egy energiaegység. Az előző részhez hasonlóan most is egy térkép köti össze minden világban a pályákat, persze ahhoz, hogy nagyobb terepet járhassunk be, egyre több pályát kell teljesítenünk, a térképeken azonban a pályákon túl egyéb helyszínek is várnak ránk, például boltok, minijátékok és hasonlók. Tehát így kell haladnunk a világokban előre a platformpályákon és a térképeken, persze mint az előző részben, itt is eszméletlen mennyiségű érdekességgel, csapdával, poénnal, főnökkel és egyébbel találkozhatunk, többek között utazhatunk hőlégballonnal, helikopterrel és szellemvasúttal, úszhatunk a változó mélységű víz alatt (ezeken a pályákon Mode 7 effektusok is vannak), készíthetünk fényképeket, részt vehetünk kvízjátékokban satöbbi.

A főjáték mellett említésre méltó szerintem az is, hogy ezúttal a főmenüből is elérhetjük a játékban előforduló minijátékokat, ez hiányzott a SNES változatból. A bal oldalon a főjátékban már teljesített, tehát megnyitott platformpályákat játszhatjuk újra, ezúttal azonban időre megy a dolog, pontosabban időlimit nincs, a célunk ekkor az, hogy a saját időrekordjainkat döntögessük meg, és a hiscore-ba kerüljünk. A jobb oldalon pedig három nagyon jópofa minijátékot játszhatunk (ezeket is el lehet érni idővel a főjátékban), azt hiszem, az első kettőt lehet négyen is játszani, haverok híján persze a másik három játékost a gép irányítja, és ezekben is van hiscore, sok beállítás és sok pálya, attól függően, hogy meddig jutottunk el a főjátékban. Az első egy nagyon jópofa oldalscrollos struccverseny, a második egy nyolc irányba scrollozó helikopteres játék, amiben limitált idő alatt kell átmennünk checkpointokon, ráadásul túl sokat nem is sérülhetünk, a harmadikban pedig egy kis terepen kell bogarakat gyűjtenünk, miközben egy ádáz szörny üldöz minket bunkósbottal.

ÉRTÉKELÉS

Valószínűleg a *Donkey Kong Country* játékok máig is a legtartalmasabb platformjátékok; rengeteg extra, tonnányi gyűjtögetnivaló és roppant sok jó ötlet van bennük, ezek miatt a *Donkey Kong County 2* az elmúlt kilenc évben sem vesztett szinte semmit a varázsából, most is csúcs játék, ajánlom mindenkinek. Csak a grafikai konverzió minőségével nem vagyok továbbra sem elégedett, ugyanis SNES-en alig nagyobb felbontásban ugyanez ezerszer jobban néz ki.

Credo

DONKEY KONG COUNTRY 2

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ szinte minden a régi
✕ a grafika a konverzió során ezúttal is nagyon megcsúnyult

9 pont







Sokat hezitáltam, hogy az oldalon szereplő két cikket ne vonjam-e össze eggyé, hiszen bizonyos tekintetben ugyanarról a játékról van szó, csak két külön „ízben” árulja a forgalmazó, a Vivendi Universal ugyanazt. Ugyanakkor a cikkekben szereplő két játék mégsem olyan szinten azonos, mint például a *Pokémon Ruby* és a *Pokémon Sapphire*, nem csak apró változtatásokat eszközölt bennük a mögöttük álló fejlesztőcég, a Vicarious Visions, hanem ugyanarra a játékmotorra teljesen más grafikai készletekkel, zenékkel, pályákkal és természetesen más karakterekkel épített két különálló játékot, amiket a közös történet összeköt. Végül Martin döntötte el a kérdést, azt mondta, hogy legyen két bizonyos mértékben összefüggő cikk, és így is lett.

Kezdjük akkor Crash Bandicoottal, akinek karrierje 1994-ben kezdődött, akkor érkezett ugyanis meg a két játéktervező-programozó, Jason Rubin és Andy Gavin az *Angyalok Városába*, tele ötletekkel, többek között az első Crash játék terveivel is. A híres Universal Studios filmgyárban kaptak irodát, és a Naughty Dog nevű cégükkel a filmgyár Universal Interactive Studios nevű játékdivíziójának kezdtek el dolgozni a PS1-es *Crash Bandicoot*on. A játék két évvel később, a megjelenésekor a *Tomb Raider* mellett a gép legnagyobb sikerjátéka lett, sokan vettek Crash miatt PS1-et, sőt Crash valamilyen szinten a gép kabalájává is vált, hiszen akkor még kizárólagosan a géphez tartozott. A Naughty Dog ez után még két fő részt készített el a sorozatból a gépre, az 1997-ben megjelent *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Backet* és az 1998-ban megjelent *Crash Bandicoot 3: Warped*et, továbbá még készítettek egy gokartos versenyjátékot is 1999-ben *Crash Team Racing* címmel. Ez után a cég a Jak játékokra kezdett el koncentrálni, és a további Crashek fejlesztését más cégek vették át. A legtöbb nem PS1-es Crash játék GBA-ra jelent meg, ezek mindegyikét a fent is említett Vicarious Visions fejlesztette. Az első GBA-s Crash Európában *Crash Bandicoot XS*, Amerikában pedig *Crash Bandicoot: The Huge Adventure* címmel jelent meg, a második mindenhol *Crash Bandicoot 2: N-Tranced* címmel, a harmadik – ami egy gokart játék volt – *Crash Nitro Kart* címmel, a negyedik pedig a napokban Európában *Crash Bandicoot Fusion*, Amerikában pedig *Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage* címmel.

A hosszú bevezető után sok hely nem maradt a tényleges játék számára, ami nem is baj, az új GBA-s Crash ugyanis gyakorlatilag mindenben ugyanolyan, mint a gépen megjelent első két oldalnézetes platform rész, lásd Liquid tesztjét az elsőről a 2002. áprilisi Konzolban, és az enyémet a másodikról a 2003. februáriban. A mostani történet szerint Neo Cortex és Ripto, Crash és Spyro esküdt ellenségei összefogtak, és közös mutánsokat hoztak létre, amiket hőseink világaira küldtek, ráadásul ezeket a másik hősre jellemző ruhákba bújtatták, így próbálták összeugrasztani a két kedvencet. A játékmenet ezúttal is ugyanúgy mászkálós és ládatördelős, mint korábban, ezúttal is korrekt a zene és a játszhatóság, és most is eléggé ronda a grafika, tehát gyakorlatilag az anyag inkább csak amolyan „kiegészítő lemeznek” tekinthető, kevés benne az újdonság, nem köti le azt, aki már kipörgette az előző részeket a gépen. A *Crash Bandicoot Fusion*t mindezek miatt igazán csak azoknak ajánlom, akik az előző két GBA-s rész után még további pályákra és minijátékokra vágynak (itt ezekre egy kicsit nagyobb hangsúlyt fektettek a fejlesztők), folytatásnak mindez kevés, ezért bár rossznak nem mondható ez a rész sem, nem díjaztam túl magas pontszámokkal.

Credo

CRASH BANDICOOT FUSION

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ korrekt, jól játszható platformer, mint az elődei
× gyakorlatilag csak új pályákat kapunk, még mindig gyenge grafikával

6.5 pont

SPYRO VS. CRASH







Spyro, az ifjú sárkány karrierje sokban hasonlít Crashéhez. A karaktert megálmodó Insomniac Games a Crash mögött álló Naughty Doghoz hasonlóan egy néhány emberes kis cégként kezdte meg működését, az ő első játékuk, a *Disruptor* is 1996-ban jelent meg PS1-re, és ez után ők is a Universal Studios filmgyárban kezdtek el dolgozni a Universal Interactive Studiosnak, ráadásul pont a Naughty Dog tőszomszédságában. A második játékuk, a *Spyro the Dragon* is PS1-re jelent meg 1998-ban, ezt követte 1999-ben a *Spyro 2: Ripto's Rage* és 2000-ben a *Spyro: Year of the Dragon* szintén PS1-en. Ez után ez a cég is új játéksorozatba kezdett PS2-n, amit az óta is tol, ez a *Ratchet & Clank* sorozat, a további Spyro játékokat pedig már más cégek fejlesztették. Ilyen volt a GBA-s *Spyro: Season of Ice* 2001-ben, a szintén GBA-s *Spyro 2: Season of Flame* 2002-ben, a PS2-es és GC-s *Spyro: Enter the Dragonfly* szintén 2002-ben, a GBA-s *Spyro Adventures* (Amerikában Spyro: *Attack of the Rhynocs*) 2003-ban, és ilyen lesz a PS2-es, GC-s és X-es *Spyro: A Hero's Tail* is az idei év végén. Az eddigi GBA-s Spyro játékokat a Digital Eclipse fejlesztette, a fenti listában nem említett, most megjelent legújabbat azonban már a Vicarious Visions-re bízta a Vivendi által felvásárolt Universal, tehát az így létrejött Vivendi Universal.

Ahogy a szomszédos cikkben is említettem, a Vicarious Visions a Vivendi Universal két mára már eléggé zsírossá vált licencét most összevonta valamilyen szinten, így készítette el az Európában *Crash Bandicoot Fusion* és Spyro Fusion, Amerikában pedig *Crash Bandicoot Purple: Ript's Rampage* és *Spyro Orange: The Cortex Conspiracy* című játékait. Az új Spyro tehát a korábbi, Digital Eclipse által fejlesztett GBA-s Spyro-kban megszokott izometrikus mászkálós motor helyett megkapta a GBA-s Crash-ekben alkalmazott, nyolcirányú parallax scrollos, oldalnézetes platform engine-t. Természetesen az új Spyro játék története is ugyanaz, mint testvéréé, az új Crash játéké: Ripto és Neo Cortex, Spyro és Crash régi ellenségei összefogtak, a közös mutánsaikat ráküldték hőseink világaira, és megpróbálták kedvenceinket összeugrasztani azzal, hogy a szörnyeiket a másik hősre jellemző ruhákba öltöztették. A *Spyro Fusion* természetesen az azonos motor ellenére is különbözik kissé az új Crash játéktól, a lila hőssel nem tudunk pörögni, viszont tudunk messzebbre támadni a tűzokádás segítségével, aztán nem tudunk ládákat széttörni sem, és az almák helyett is kristályokat kell gyűjtögetnünk, no és persze a világ is más jellegű, sárkányunkkal most is a jól megszokott tündérmese-világba kerülünk. De az ilyen apróságokat leszámítva az új GBA-s Spyro cirka 95 százalékban ugyanaz, mint a baloldalt kivesézett új Crash, ebben is ugyanúgy kell haladnunk, ugrálnunk, harcolnunk, gyűjtögetnünk és portálokat nyitogatnunk, továbbá ebben is rengeteg egyszerű minijáték vár ránk, sokkal több, mint a korábbi GBA-s Crashekben, igaz kicsit kevesebb, mint az újban. Mindezek miatt a *Spyro Fusion*t igazán csak azoknak ajánlom, akik vagy megszállott Spyro rajongók, és mindent begyűjtenek, amiben a kedvencük szerepel, vagy nem tudnak betelni a GBA-s Crash játékokkal, és szeretnének még további pályákat kipörgetni, ez a játék ugyanis inkább Crash, mint Spyro, a játékmenete nem hasonlít sem a korábbi GBA-s, sem a más gépekre megjelent Spryo-kéhoz. Ha pedig valaki a *Crash Bandicoot Fusion* és a *Spyro Fusion* közül akar választani, válassza inkább a Crash-t, mert igaz, hogy a Spyro szinte teljesen ugyanaz, egy kicsit mégis egyszerűbb és összecsapottabb, mint testvére.

Credo

SPYRO FUSION

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

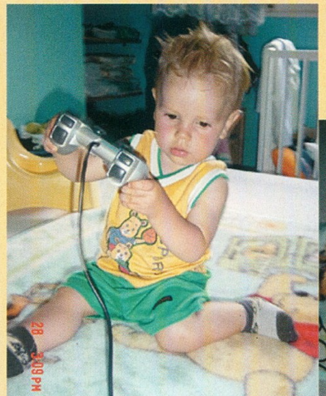
1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

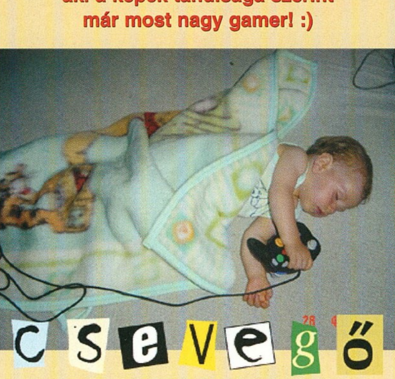
✔ olyan, mint a crash
× új crash pályák, gyökér grafikával, semmi több

6 pont

Csevegő

Boldog 1 éves születésnapot kívánunk Csipi M Lee kisfiának Alexandernek, aki a képek tanulsága szerint már most nagy gamer! :)







Hiányérzet. Leginkább így írható le az a lelki állapot, ami tanuló embert a vizsgák / évzáró dolgozatok / egyéb állatságok utáni első szabadnapon jellemez. Kicsit olyan ez, mint a rendszerváltás utáni közvetlen évek: nem nagyon tudunk mit kezdeni a nyakunkba szakadt „szabadsággal". Ez az utánérzés úgy egy hétig eltart. Aztán jön az értelmetlen semmittevés: természetes lesz a délig alvás, a mindenre sz*rás, a napok abszolúte semmibe tolása. Mindezt miért? Mert mi „pihenünk", és mindenki hagyjon békén. Majd jön a nyaralás. És végre úgy érezzük, hogy csinálunk valamit! Holott csak elkocsikázunk / vonatozunk / repülőzünk egy napot, körülnézünk a célállomáson, ellövünk öt tekercs filmet, elhitetjük magunkkal, hogy tulajdonképpen baromi jó nekünk, majd a hazaút során ismét egy napot elcseszünk „utazás" megnevezés alatt. Aztán ez is véget ér, és újból becsüccsenünk a nyugágyba, nézzük az eget, és azon gondolkodunk, miért kék. A nyár előtti nagyszabású tervekből a világon semmi nem lesz, még egy papírra rajzolt vázlat sem, ami az első lépés az agyszülemény anyagi megvalósítása felé.

És érkezik augusztus. Rémisztő közelségbe kerül a következő „inséges esztendő", ennek megfelelően bámulatos akarással vetjük magunkat a hobbink nyújtotta örömökbe és más olyan tevékenységekbe, amelyeket év közben nem végezhetünk. Ezt cirka egy napig bírjuk, majd rájövünk, hogy baromira elfáradtunk és másnap újra délig alszunk...

Aztán lassan, de biztosan bekopogtat a szeptember, minket visszahajtanak a padba kínlódni, ahol voltaképp heteken át van időnk azon töprengeni mennyi mindent tudtunk volna csinálni az elmúlt hónapokban és mekkora barmok voltunk, hogy elpazaroltuk az igazi, felhőtlen szabadidőnket. Persze a haveroknak előadjuk az életünk legtartalmasabb nyara volt című végtelen történetet, amelyben a strandra vezető út elmesélése két órán keresztül tart, de belül mi is érezzük, hogy lehetett volna ez jobb is.

Kívánom mindenkinek, hogy MOST jusson a felismerésre, kapjon észbe és ÖTSZÖR annyi tartalmat préseljen a nyárba, mint amennyi egyébként belefér. És ha azon kapjátok magatokat, hogy „Nna, akkor lényegében ma sem csináltam semmit...", akkor S.O.S. telefonáljátok körbe a haverokat, szerezzetek be vizet / kólát / pizzát / sört / ami kell, és EGYÜTT csesszétek el az időt. Abban legalább ott bujkál az élmény lehetősége. Egy ilyen összejövetelen pedig BÁTRAN tessék bedobni egy konzolt a közösbe – aki még eddig nem, majd ott és akkor megtapasztalja, hogy igenis közösségépítő is tud lenni egy élettelen doboz is, nem csak társadalomból kirekesztő és agresszív pszichopatává tévő pénznyelő. *(Ez olyan szép volt Kicsirad. A Sony propaganda embere vagy, esetleg a Nintendóé? Vagy a Microsoft pénzel? :) Martin)*

Hello! Lenne egy kérdésem. Én egy nagy Final Fantasy rajongó vagyok, de mivel csak PC-m van ezért csak a 7. és a 8. résszel tudtam játszani, de ki szeretném próbálni a 9-et és a 10-et is. Hallottam, hogy a megfelelő emulátorokkal lehetne ezekkel a játékokkal PC-n játszani. Az emulátorokat már beszereztem, és az lenne a kérdésem, hogyha ezeket a programokat megvenném (például az 576 Shopból :-), akkor tényleg elindulnának az emulátorokkal, és rendesen futnának is? Segítségetek előre is köszönöm. Németh Márta **(Akkor élnék a lehetőséggel, és a létező legdühítőbb választ adnám a kérdésre: az *attól függ*. Az FFIX-el valóban tudnál PC-n játszani, de cirka 6-8e forintért már lehet venni az öregebb, használt „szürke marhából", 10 körül pedig tokkal-vonóval (2 kontroller, memokártya, talán valami gém is) hazavihetsz egy PSOne-t a használtpiacról. Ennyit nem ér meg, hogy normálisan játszhass? FFX PS2-n és csakis PS2-n fog neked futni. Puszika. R)** *(Mivel működő PC-s PS2 emulátor nincs – ami a játékokat is futtatná –, ezért tényleg csak a PS1-es FF részeket tudod PC-n nyomni, ráadásul elég körülményesen (a kontroller hiánya miatt). Én nem szúrnám nyakon a játékélményt egy emulátorral! Vegyél egy jó állapotban levő PS1-et, ahogy Kicsirad mondja – nem fogsz csalódni, hidd el! Martin)*

Ültem a szobában. Zenét hallgattam. Felfokozott hangulatban üvöltöttem: YOU'LL WANNA SINGLE SAY FUCK THAT, FUCK THAT, FUCK THAT, SAY. Rekviem volt. Rekviem egy napomért, melyet nem élnék át újra. Elpazarolt idő, 10 órával rövidebb élet. Lezártam. Közönyösen nyúltam a távirányító felé, majd a magam fürge kapcsolgatási tempójában váltogattam a csatornákat, közben mereden bámultam az új generációk istenét. Szemét, szeméthegyek mindenhol. Épp készültem megfosztani elmémre gyakorolt uralmától a globalizmus megtestesítőjét, a „hazugládát", amikor észrevettem valamit. A Viván mintha Kurt Cobaint láttam volna felvillanni. Aztán, mire eszméltem, már egy hirtelenszőke műsorvezetőt látok, amint valamit magyaráz egy könyvről. Kurt Cobain „önéletrajzi műve", naplója, a Nirvanáról, arról, mit érzett, mielőtt öngyilkos lett 1994 április 4-én. Első gondolatom az volt, hogy a hihetetlenül pénzorientált világkép egy újabb bizonyítékával állok (jelen esetben inkább ülök) szemben. „Mindenből pénzt csinálnak" – mondaná az egyszeri magyar. Adtam azért a plázacicának még egy esélyt, hátha ő majd megmondja, miért jó ez. Ekkor döbbenet. A könyvből kiválasztott idézet nem is lehetett volna alkalomhoz illőbb. A sorok hihetetlen módon idézik azt a hangulatot, amit nagy, klasszikus íróink verseinek mondanivalója sugall. Ezekért a sorokért MÁR megérte. Megérte megbolygatni egy elhunyt nem nyilvános tulajdonát, és azt hagyatéknak tekinteni. Megérte, mert a világ szegényebb lenne nélküle. Cobain belemarkol lelkünkbe, megcsavarja azt, majd egy apró lyukat ejt rajta, mely mindig ott marad. Igen. Kísért minket. Még most is. Ám a kétely megmaradt. Mert hiába az érték, ha ezzel mégis adózunk másik istenünknek, a pénznek. Én adózni fogok, mert meg kell vennem. A pénzt majd leköpöm előtte, Cobainnak pedig hálával tartozom, mert megszületett, és mert nem élt hiába. Tius voltam. **(Szemöldököm megemelkedett. Zenét hallgattam. Felfokozott hangulatban üvöltöttem: gyere őrült, gyere őrült!! Pedig utálom azt a selypítős idiótát, aki ezt énekli, utálom a korszak szinte összes zenei alkotását, mégis ez jutott eszembe. Szerinted miért? R)** *(Én szokás szerint nem értem mélyenszántó fejtegetésedet, Kicsirad, a könyvajánlóért viszont köszi Tius. Ez most egy olvasói Cool-Túra volt nekem – megyek és hétvégén megveszem! Martin)*

Hello Tisztelt 576 Team! Ha van elég hely a (júliusi) Csevegőben, akkor kérlek tegyetek be. Még akkor is, ha ehhez meg kell egy kicsit nyirbálnotok a levelem. Én egy elég régi olvasótok vagyok, majdnem a kezdetektől figyelem az újság alakulását. Azért csak majdnem, mert én 2000 végén kapcsolódtam be a vásárlók közé. :) De azóta már majdnem minden szám megvan, hála nektek, az előfizetésenként kapott + 6 számért. Nem is húzom tovább a ti, és mások idejét, ezért inkább belefogok az írásom lényegébe. Szeretnék hozzászólni, igaz „kicsit" megkésve, néhány Csevegő témájához. Először is: Konzolháború. **(Hmm... Hol is van az ollóm? R)** *(Komámasszonynál hagytad. Martin)* Na ennyit a KONZOLHÁBORÚ-ról. Jöhet a következő :) A múltkori, (júniusi) számban a „Videojátékok hatása az emberekre" volt a téma. Vagy vmi ilyesmi. :) Én csak azt tudom mondani, amit előttem már rengetegen elmondtak, de mégsem hisz nekik szinte senki. Nem a videojátékok miatt lesz vkiből pszichopata. Azt már gyerekkorban észre lehet venni. Vegyük például a tesóm fiát. Eléggé agresszív kissrác, majd egész nap videojátékokat nyomat. Pedig csak 4 éves múlt... **(Hogy néz ki, vagy mit csinál egy 4 éves cirkáló, amikor agresszív? Letépi a maci fejét? Meg ott valami különlegesen hülyén bánhatnak azzal a gyerekkel, ha 4 évesen a game a mindene. Később oké, de négy évesen?? Vagy én vagyok lemaradva? R)** *(4 évesen macival játsszon, ne videojátékkal, a kutyafáját! Martin)* De ő sem a játékok miatt agresszívabb... Már ilyen volt kisebb korában is, benne van a génjeiben, a család génjeiben. **(Hagyjatok már lógva ezzel a gén témával. Mindenki a maga szerencséjének kovácsa és igenis tehet arról, ha homokos, ha alkoholista, ha tömeggyilkos. Ez nem gének, hanem tudat kérdése. A *tényleg beteg* emberek aránya erősen tart a nullához. R)** *(Ebbe a gén témába szerintem ne menjünk bele – ehhez még el kéne olvasnod egy két tudományos értekezést, Kicsirad... Martin)* Szerintem nem a játékok fejlesztőit kéne okolni. Ők megteszik, ami tőlük telhető, **(Ohhohhóóó! R)** nem állhatnak ott minden polcnál, és nem tudják figyelni, hogy az éppen 12 éves gyerek, a Postal 2-t teszi a kosarába. Az eladó meg eladja, mert ez neki bevétel. Én is „csak" 16 éves taknyos vagyok, de több a 18 éven felülieknek árusítható játékom, mint az éveim száma. Ha nem adják oda a boltban (erre még nem volt példa)? Megveszem piacon, vagy megvetettem a szüleimmel esetleg a tesómmal. Azt aki eladja, soha a büdös életben nem fogja érdekelni, hogy én hány éves vagyok. Eladja, megveszem, ott a pénz, csáó! Aztán egy hónap múlva kezdődik elölről. Persze sajnálom az áldozatokat, és a családjukat, de nem kell rögtön a fejlesztőket gyanúsítani. Ha átjönne hozzám egy rendőr és megnézné, akár a konzolos játékaim, akár a PC-m, tuti ráfognák, hogy ha bedurran az agyam és berontok az 576 Szerkesztőségébe egy UZI-val, és legyakok 1-2 embert, arról biztos a Max Payne 2 tehet, mert ott is volt iroda meg UZI, és onnan vehettem az ötletet. :) **(Nálunk nincs olyan sok unatkozó pszichológus, igazságügyis, rendőr, stb., hogy ilyenekkel foglalkozzanak. Simán mennél a sittre hűlni. R)** De, hogy az 576 Team, hogy jön a képbe, arra nem jönnének rá :) De nem kell aggódnotok, nagyon csípem a burátokat, még ha be is kattannék, tuti, hogy az ORTT-t látogatnám meg :) Elősször :) *(Arra nem gondolsz, hogy ha te 16 évesen így be tudnál kattanni a sok videojátéktól, akkor én pl. 33 évesen mennyire tudnék? Belépnél a szerkesztőségbe, és gyakás helyett inkább bekakkantanál, ha meglátnád, hogy a falakat alvadt vér borítja, mindenhol belsőségek hevernek, melyeken cecelégy felhők legelésznek. Sírnál, ha meglátnád, ahogy falatozom a levágott végtagokból. Szóval inkább ne gyere be! :) Martin)* Na tényleg nem szeretném tovább húzni mások idejét ezért lassan befejezem a levelem. Szeretném megragadni az alkalmat, hogy GRATULÁLhassak az E3 összefoglaló összeállításához! Nagyon jó lett, hajnali 2-ig olvastam :) A nyereményjátékban pedig nagyon jó cuccok vannak. Nem valószínű, hogy pont engem fogtok kisorsolni több (tíz)ezer olvasó közül **(No na! Több tízmillió csak Magyarországról :-D R)**, de azért remélem most Fortuna velem lesz, mert a tavalyi .Hack DVD-k egyikét sem sikerült sajnos megnyerni... **(Azokat sajnos a Pecsa vásárlók nyerték meg ;-) R)** majd idén :) Most itt a levél végén jöhet a szokásos „hosszúnyelv-effektus". Nagyon jó az újság, veletek együtt! Remélem megtartjátok azt a jó szokásotokat, hogy más, meg nem nevezett konkurens (miért, van az 576-nak konkurenciája? :) lappal ellentétben, ti tartjátok, sőt, újságról-újságra, lapról-lapra, növelitek a színvonalat! Ehhez is csak gratulálni tudok! Na most (majdnem) zárom soraimat. Hű olvasótok, Ökrös András alias Blackwizard *(Ja, te vagy az? Tényleg elég lett volna egyszer elküldeni a megfejtést – kicsit bedurrant a fejem, hogy 4 napon keresztül átlag napi 50 emailt kaptam tőled. Úgyis csak egyet raktam be a sorsolásba – és az sem nyert, ha jól emlékszem... Martin)*

A jó napot helyett inkább tegeznélek, ok? (Nem tudom hány éves vagy de nem lehet 40 év közöttünk, szóval ezért választom ezt a megszólítási formát.) **(Ha elmúltál 61, akkor lehet. Sz'al csak ne tegezz :-) R)** *(Engem tegezhetsz, fiatal barátom. Martin)* A nevem konzolfan (hülye név de csak ez jutott eszembe) (Én is így vagyok a Radeonnal) és a kedvenc konzolom a PS2. Nem értem miért, de az XBOX-ot valahogy nem csípem. Lehet bennem van a hiba, de nem igazán tetszik. **(Öööö, hát próbáld ki, és akkor megtudod! R)** *(Megmondom én neked: benned van a hiba. Az Xbox király. Martin)* Te is olyanokat írtál (nem tudom melyik konzolban), hogy ha mind a két géped megvan (PS2, XBOX), akkor TERMÉSZETESEN XBOX-ra. *(Ja. Mivel a multiplatform játékok 70%-a X-en szebb és gyorsabb. Martin)* Na de mindegy, ezektől eltekintve NAGYON F*SZA srác vagy (még a Rad fiad is.... na meg a Dzson :) és a Csipi is. No, de nem ezért akartam olyan sokat írni (már bizsereg az ujjam :) úgyhogy bele is csapnék a lecsóba. A Tekken összes része mind a kedvenc játékom. 1. Kérlek írjad le mi a véleményed ezekről a stuffokról! (Léccci! Három „c"-vel) **(Az introban írtam ezekről a társaságkovács játékokról. A Tekken az éllovasok közt van e kategóriában. Bár én soha nem volnék képes EGYEDÜL órákat játszani vele, vagy még a WC-n is a kombókhoz tartozó gombkombinációkat magolni. Bitang látványos,**

nem kell hozzá ész, és lehet hangosan anyázni. Mi kell még egy „lepunnyadós” partin? R) *(A Tekken 1 és 2 nagy kedvencem volt, a későbbiekkel már nem volt időm behatóbban foglalkozni. Egyedül sosam játszottam velük, kizárólag társaságban. Martin)* 2. Írj valami friss infót a Tekken 5-ről! (Kérlek) **(Háttöö... Először is lesz. Aztán választhatsz karaktert. Több háttér lesz. És nagyon sok poligont raknak benne! R)** *(Minden információt megtalálsz az E3 összefoglalóban, a Namco cégnél! Martin)* Egyébként nekem csak a Tekken Tag hiányzik sajna, de azt még nálatok sem lehet megrendelni! **(Adj egy elérhetőséget és beraklak a következő Csevbe. R)** Kössz, hogy elolvastad! Konzolfan Ui: kérlek jelezz vissza! *(Hu! R) (Há! Martin)*

Üdv 576 konzol team! Először is hadd dicsérjem meg az újságot, mert nagyon király lett a 2004 májusi szám címlapja. Igaz nem vagyok Syphon rajongó, de viszont Counter-Strike fan vagyok. :) **(Mindig a „csével” húzom az összes süsü PC-s kollégát. NULLA céllal rendelkező játék, ahol köbö annyi a feladat, hogy ha látsz valakit, akkor 1: Csekkold a ruháját. 2: Súlyos döntési probléma: ha olyan, mint a tiéd ne bántsd; ha eltérő, lődd! 3: ha lelőttek ülj a s*ggeden és imádkozz, hogy mielőbb véget érjen a kör. Hurrá. Nem azt mondom, hogy rossz játék, de NONSTOP ezt küldeni... Arghhh... A die hard PC-sektől óvj meg, Urunk... R)** *(Ebből a szösszenetből mindjárt jól látszik, hogy a szóban forgó játékkal te mennyit foglalkozhattál, Kicsitad. :) Martin)* Lenne is egy pár kérdésem hozzátok a játékvilággal kapcsolatban. Az első, hogy mikor fog megjelenni a Final Fantasy 7 Advent Children? **(Soká... Annyit tudni, hogy 2005. R)** *(Ez inkább a filmvilággal kapcsolatos, nem? Martin)* És ha igen **(Most mi igen? A mikor az nem egy eldönthető kérdés. Tudod: háromfajta ember létezik a világon: aki ismeri a bináris számrendszert és aki nem! R)**, akkor kisházánkban kapható lesz-e valamilyen formában? **(Szerintem igen. Szerintem van az FF-nek akkora tábora Európában, hogy itt is kiadják. Szerintem 2006-nál előbb nem érkezik, mert ez egy szemét világ. Szerintem te döntöd el, hogy adsz-e az én szubjektív véleményemre. R)** *(Kiindulva abból, hogy a másik Final Fantasy film is kijött nálunk DVD-n, szerintem ez is megjelenik. Martin)* A másik, hogy a Red Dead Revolver mikor fog kijönni? u.i.: Remélem nem lapzárta előtt egy nappal küldtem a levelet mert akkor nagy sz*rban vagyok! :) **(Már kint van két hete, lapzárta az ma volt, tehát nem vagy sz*rban. Vagy mégis? R)** Üdvözlettel: Matyi alias Tyutyesz

Sziasztok. Nem kezdem üres frázisokkal, dicsérgetésekkel. Idestova 15 éve foglalkozom konzolokkal, játékokkal. Első gépem egy Sega Master System volt. Majd jöttek a többiek, NES, Megadrive, SNES, PS1, PS2, majd jött az X. (Ez nem értéksorrend volt!). Lehet, hogy most elítéltek, de nekem nagyon nem tetszik az az elkényeztetett műmájer szöveg, ami az újságot néha áthatja. *(Hát, a szövegünkre sok mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy műmájer. Műmájer az, aki pakolja magát a semmire, linkre. Mi pakoljuk magunkat, mert van mire. Ez inkább „gizda” stílus, mint műmájer. Csak, hogy ne szenvedjünk fogalomzavarban. Martin)* Látszik, hogy közületek nem sokan élik a Földön mindennapjaikat. „Ezt vedd meg, hopp ezüst gép, limitált széria nincs mese vennem kell egyet.” Persze a másik mellé. *(Lehet venni a másik mellé is, de el is lehet adni a régit, hozzátenni egy kis pénzt, és venni egy ezüstöt. Martin)* Hol éltek Ti?! A Marson?! Tudjátok mennyi az átlag magyar fizetése? Mennyiből él, nevel gyereket, törleszt lakást? *(A magyar átlagfizetés kb. 70-80 ezer forint, ha jól tudom. A minimálbér 55 ezer forint. Mi nem „átlag magyarok” vagyunk, hanem hardcore gémerek. A játékok jelentik nekünk a szenvedélyt, a hobbit. Értelemszerűen sokat költünk rá. Többet, mint egy „átlag magyar”. Úgy gazdálkodunk, hogy jusson a hobbira is, kajára is, meg az esetleges gyerekre is. Martin)* És persze csak eredeti játékot vegyél, mert „mijaza másolt”. *(Az, hogy ki mit vesz magának, nem a mi dolgunk. De azt ne várd tőlünk, hogy a másolt játékot propagáljuk. Aki lop, az lopjon fű alatt. Nem vagyunk rendőrök, nem vagyunk álszentek, de gusztustalanok sem vagyunk. Martin)* Volt „szerencsém” eladóként dolgozni egy olyan áruházban, ahol eredeti játékszoftvereket és gépeket is árusítottunk. Hogy mennyi fogyott? Rátok bízom a saccolást. *(Hat boltunk van. Szerintem valamivel jobb rálátásunk van a dolgokra, mint neked. Martin)* Ha gépet vettek, első kérdés „lehet-e chippelni”. Na ennyit erről. Szálljatok le a Földre, sokkal nagyobb lesz a hitelességetek. *(Tényleg? Hitelesebb lesz a játékok végén az értékelő? Használhatóbb lesz a végigjátszás? Szórakoztatóbb lesz a cikk? Martin)* El kell fogadni, az átlag magyar MÁSOL, CHIPPEL. *(Újra: minket ez nem érdekel. De hirdetni akkor sem fogjuk az unfrankót. Martin)* Xbox live? Kinek lesz az megfizethető. Grath szerint „egy nem is olyan szűk réteg sírva hányná a cigánykereket érte”. *(Az Xbox-Live nem azért nem megy Magyarországon, mert nem megfizethető, hanem azért nem, mert innen iszonyú körülményes előfizetni. Hidd el, durva sokan szánnának rá pénzt, mert az internetes multiplayer mókát SOHA nem fogja a single player játékmód pótolni. Martin)* Hát hányja. Mi meg játszunk addig. Ne azt a levelet vegyétek komolyan, aki azzal kezdi, hogy „Király az újság, meg a Martin, meg a Rad”. *(Ők a rajongók. Miért ne vegyük őket komolyan? Ők rosszabb emberek, mint te? Martin)* Csöpög a nyáltól a Csevegő. Negatív vélemény ritkán kerül be, mint ahogy ez sem fog. *(Mert nincs negatív kritika. Ha van, és nem egy unatkozó sudribunkó írja; mi szívesen betesszük. Nézd csak, mintha ez is bekerült volna... Martin)* Mondjuk Martin tényleg a NAGYOK közé tartozik, egy élő le-



A macskám legyen veletek és a Konzollal. :) Romhányi (e-mail)

genda, Áprili Zolee-val egyetemben, aki már kiszállt a játék bizniszből. Csak ennyit szerettem volna, köszi. Alabárdos. **(A Csevegő írás kicsit olyan, mint mikor egy professzor vizsgáztat. Ülök a gép előtt, felbontok egy borítékot. Elkezdem olvasni. Király az újság, király a Martin, stb., stb. Igen, igen, bólogatok csendben, jól van fiam, jól van fiam. Jön a konzolháború. Persze fiam, igen fiam, ismét bólogatok. De nem ám azért, mert olyan baromira egyetértek, hanem mert VÁROM a végét az adott levélnek, s magamban azt gondolom, hogy egy újabb sablon. Tudod te MENNYIRE üdítő már egy-egy apróbb anyázás is? Komolyan azt gondolod, hogy azért nem kerül be a negatív kritika, mert nem tűrjük meg és kivágom mindet? Az nem fordult meg a fejedben, hogy NEM kapunk kritikus levelet? Csöpög a nyáltól a Csev? A TI érdemetek! Én írhatok a semmiről is két oldalt, de akkor az lesz a baj, hogy nincs Csevegő. No, de hogy közvetlenül a leveledre is válaszoljak: ha kézbe veszed az újságot, láthatod már a címlapon is, hogy ez bizony a MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA. Ennek megfelelően megszállott játékosok írják. Bármilyen hihetetlen, mi is a Földön élünk. Tudjuk pontosan mennyi az átlag magyar fizetés, és jó néhányan a szerkesztők közül ERŐSEN az átlagkereset alatti pénzmagból tengetjük mindennapjainkat. De mivel megszállottak vagyunk, azt tudjuk mondani, hogy nekem megér annyit egy konzol, egy játék, vagy egy kiegészítő, hogy tapintható hatása legyen a hétköznapjaimra, az életvezetésemre. Tudod te MENNYIRE sz*r dolog azt mondani a haveroknak, hogy nem, én most nem veszek kólát a moziban, mert gyűjtök egy kontrollerre? Tudod milyen csábító lemenni a spanokkal bowlingozni és ráb*szni minden pénzedet és milyen nehéz ehelyett a segged koptatását választani? És tudod milyen fájdalmas a teszkó gazdaságos tésztán nézegetni a boltban, hogy nulla darab tojás van benne és azzal a tudattal is a szart venni, hogy megvehetnéd a jobbat? De NEM teszed, mert megéri az a kib*szott platina színű PS2 a koplalást és a lemondást. Ezt nem érti meg egy kívülálló sem, hogy egy megszállott nem azért rendelkezik 5-10-XY különböző konzollal, mert már nincs hová k*rni a pénzt, hanem mert SPÓROL, élére állítja a vettát, külön nyári munkát vállal, a pofájáról a bőrt leszaggató módon kéreget kölcsönöket és végül irgalmatlanul örül, amikor összegyűlik egy szaros táncszőnyegnek az ára. Hogy a magyar nagyközönség másol, chippel? Akkor ismétlem, mi MEGSZÁLLOTT játékosok magazinja vagyunk. Márpedig egy igazi megszállott, de megkockáztatom, hogy egy becsületes ember arra, ami számára igazán fontos, nem sajnálja a pénzt. Másolgathatsz nyugodtan, ez engem nem zavar és nem is fog zavarni, de ne várd el, hogy én, mint újság ezt, egy tőlem relatív távol álló értékrendet hangosan képviseljek. A hozzáállás és a kényszer szülte megoldások csak a legritkább esetben vágnak egybe. És a vége: szerinted mitől NAGY, aki nagy? Attól, hogy régóta mozog egy adott területen? Nem hinném, hogy ez így lenne... Emlegetheted Áprili Zoltánt, dicsérheted Martint, felsorolhatod húsz oldal hosszan, hogy milyen konzolokkal rendelkeztél, te akkor sem vagy megszállott játékos. És ezt nem bántó szándékkal írom, hanem hogy megvilágítsam: soha nem fogod a mi szemszögünkből látni a világot, többek közt ezért értelmezted félre a „nincs mese, vennem kell egyet” mondatot. Nekünk szerelem, a te olvasatodban sznobizmus. R)** *(Kösz Kicsirad – és még össze sem beszéltünk. Martin)*

Back to the future, Martin visszajöttem, ülj föl! Jó, hogy van hírrovatotok, mert olvasni kellemes, s egyre inkább tapasztalom, hogy írásotok szellemes. Megbújik benne egy ismeretlen Phantom, még meg sem született, de már ott van a sírhanton. De nem baj, mert van utódja, a neve: ApeXtreme, a Phantomhoz hasonlóan ez is egy PC-s rém. Nem igazán tudom én azt ez mennyire szervezett, ha így haladunk kijön még vagy 4-5 száz ilyen tervezet. S az lesz csak az istenigazából, mi idegeket borzol **(Jajj! R)**, a földön összesen lesz vagy 576 (fajta) konzol. Egyre több olyan gép jön ki, ami PC-t játszik? **(Vász?? Nem hinném... R)** Ez azért annyira egyértelműen nem látszik. Mert míg a TV-nél, videónál a márkanevek hatnak, a gamerek világában sikert a játékok aratnak. Ha valóban a PC-t játszó konzolé a jövő, akkor a new generation, ami most feljövő, nem fogja tudni a másik gépét irigyelni, leszólni, mert azonos programokkal fog mindenki a sajátjával rejsz.. khm... Szóval nem lesz verseny, megszűnnek az érdekellentétek, mindenkinél egy doboz, amire azonos gémeket vehetünk, búcsúzóul már csak annyit mondanék nektek, egyáltalán nem biztos az, hogy ez így jó nekünk. 3D voltam, s csak erre gondoltam. **(Háromdé barátom, megláttam nevedet, „Na!” – mondom – ez kellett, újabb elmebeteg. Phantom meg „épeksztrém”, ki a fa... khm... fabábút érdekel, Ikszbokszodat kínozd, az most mit nyomni kell. Ne akard a jövőt, örülj a jelennek, a mostani gépek még két évet mennek. A te jövőképed – megbocsáss – baromság, olyan nincs, hogy egy terv mindenkit agyonvág. Mindig párhuzamban mennek a projektek, aztán a vásárló eldönti mit vesz meg. Többszereplős marad örökre a piac, uniformis konzol tervnek is egy kalap. Azért örültem, hogy megint írtál nekem, gyötörhetsz máskor is, tán azt is beteszem. Písz! R)** *(Elolvastam az egészet, beröhögtem rajta, kéne még pár ilyen csávó, ki a Csevegőt szinten tartja! Martin)*

Sziasztok, Mimóza vagyok. Úgy érzem nincs értelme életemnek, fáradtnak, kiégettnek érzem magam. Tegnap megnéztem a Passiót... Végigbőgtem az egészet. Nem akarok ember lenni! Hogy képesek ezek az... az... az izék ilyesmit művelni! A saját fajtájukkal! Elmehetnék remetének is, de ezek az... az... az izék mindenütt ott vannak! Biztos megtalálnának és lenne pofájuk fajtársuknak nevezni engem. Engem! Elsüllyednék szégyenemben... Lennék inkább földigiliszta... vagy amőba! Nincs más megoldás, meg kell nyissam a gázcsapokat. Csak előbb elolvasom a Csevegőt... Fél órával később: aszongya’ ez a Martin gyerek, hogy ő Jézus... Asszem’ meg kell, hogy nézzem újra ezt a filmet. Másképp: durva jó ez a film! Tudja ez a Gibson mókus, hogyan kell vígjátékot csinálni! Ahogy fröcsög a vér... ropognak a csontok... az a fájdalomtól eltorzult arc... Csodálatos! „Üssétek még! Ott is! Ott is! Ott még nem elég véres!” Kiabáltam önkívületi állapotban. „Sz*r játék az Aquaman? Jé, tényleg sz*r! Nem baj, adjatok neki!” Csodálatos teremtmény az ember! Büszke vagyok, hogy a fajtársaimnak nevezhetem őket. Valamikor Mimóza voltam, legyek ezentúl Júdás!

Ui: Jézus uram: gondolkoztam azon, hogy ez a kézrátételes gyógyítósdi már régimódi. Esetleg továbbfejleszthetnénk szájrátételre. E nemes cél érdekében gyakorlásképpen hajlandó lennék föláldozni hatalmas gyüszmőmet a hátsómon... Monori László, Cegléd **(Amikor anno a legelső Monori kolléga által elkövetett levelet olvastam, már akkor azt gondoltam, amit rám szoktak mondani: „Ez egy állat!”. Ez a levél megerősítette az ilyen irányú elképzeléseimet. R)** *(Jézusnak egy fogmosás. Lacinak egy új segg. De félre a tréfával: Lackó, te komolyan „más” vagy. Másságod könnyen definiálható: homoszexualitás. Magyarázom: Jézus hím. Júdás hím. Ha te arra vágysz, hogy a bajodat így gyógyítsuk meg... Ne csüggedj. 2004-et írunk. Egyre toleránsabbak az emberek. Néhanapján még felvonulást is rendeznek nektek :) Martin)*

Alternatív jövőkép. 2004 – A Microsoft lebombázza a Ubi Soft párizsi székhelyét, mert nem voltak hajlandóak örökös Xbox Xkluzívnak hagyni a Splinter Cell szériát. (Hunville-nek egy álma vált valóra.) 2005 eleje – A PSP csúfosat bukik. Bill Gates szünetmentes röhögő görcsöt kap az agyonhype-olt gép eladásaitól. 2006 eleje – Megjelenik a Playstation 3 és az Xbox 2 (egy napon). Az X2 eladásai pontosan a PS3 eladásainak a huszada. Bill Gates maratoni röhögő görcse meg nem nevezett okok miatt leáll. (Lehet találgatni hogy miért.) 2006 vége – A Microsoft bejelenti, hogy rendelkezik atombombával. **(Ezt még el is tudnám képzelni... R)** A Sony-nál néznek, mint borjú az új kapura, de aztán megegyeznek abban, hogy ekkora baromságot nem hallottak Anettka űrutazási tervei óta. 2007 – Az örökös konzolháború vége: a Microsoft atombomba Tokión landol, végezve ezzel a Sony és a Nintendo székházzal, valamint pár millió PS3 és Nintendo GameTriangle tulajjal. **(És a robbanás utáni gomba Xbox-logo alakú. Vagy akkor már nem gomba? Ööö... R)** A japán versenyhivatal 1000 Yen bírságot szab a Microsoftra a szabad versengés megszegése miatt. **(LOL! R)** A Microsoft fellebbez, mert soknak tartja a bírságot. (Pletyka szinten mozog, hogy az atombombát kidobó repülőgép a bomba kioldása után lezuhant, mert lefagyott rajta a Windows SuX – Super eXperience.) 2007 – A tokiói eset után az Európában és Ázsiában levő Sony cuccok életre kellnek és „Bill Gates fejét!” kiáltásokkal Redmond felé veszik az irányítást. Sajnos az Atlanti- és a Csendes-óceán partjánál mind zárlatos lesz a víztől, így a leszámolás elmarad. (Az amerikai gépek azért nem lázadtak, mert azokon már rég Windows futott.) (Ezek alapján, de alaposan átköltve leforgatják a *Terminator 4: A Sony gépek lázadása* c. filmet, John Connort kivételesen Bill Gates játssza.) 2010 – A 100 milliomodik eladott Xbox 2 után Bill Gates átnevezi magát Istenné, A Windows-t pedig csak Jézus néven hajlandó említeni. (Az Xbox új nevével vár addig, amíg nem talál Jézusnak minimum egy féltestvért a Bibliában.) 2100 – Az egész világ egy hatalmas számítógép, melyre rá vannak kötve az emberek, vezetőjük a gépek által életben tartott Bill Gates. 2101 eleje – Bill Gates unatkozik, ezért megcsinálja a Mátrixot, amelyben újra és újra végignézi, ahogy a Microsoft atombomba felrobban Tokióban. 2101 vége – Lefagy a Windows, a világnak annyi. Remélem tetszett. :) **(Pszichopata vagy, az fix! R)** Hunville (Az 576.hu fórumán.) *(Hú bazzeg, mi van, ha tényleg így lesz? Martin)*

Nno, nagyjából vége is van mára, mert ha megnyújtom, a Big Poppa nem tud kommentezni, márpedig az súlyos fejlődési rendellenességekhez vezet, ha nem tudja kiírni magából a lelki békéhez szükséges mennyiséget a Művész Úr :-D Goddamit, most nézem, hogy ebben a hónapban nem is osztottam le semmit a T. főnök úrnak. Na csók, aztán nem eltolni a nyarat, mert személyesen fogok megküzdeni veletek. Radeon

FILM

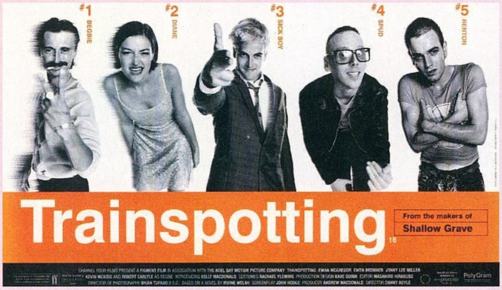
TRAINSPOTTING

Színes angol film (1996)
89 perc
Rendező: Danny Boyle
Főszereplők: Ewan McGregor, Jonny Lee Miller, Robert Carlyle

„Válaszd az életet, válaszd a munkát, válaszd a karriert, válaszd a rohadt nagy tévét, válaszd a mosógépeket, kocsikat, CD lejátszókat és elektromos konzervnyitókat. Válaszd az egészséget, az alacsony koleszterinszintet és a fogászati ellátást. Válaszd a fix kamatozású jelzálogkölcsönt. Válassz első otthont, válaszd meg a barátaidat... Úgy döntöttem, hogy nem választom az életet. Mást választottam. Hogy mi az oka? Hmm... nincs oka. Kinek van szüksége okokra, ha a heroint választotta??!!"

Eme frappáns bekezdéssel kezdődik *Danny Boyle* kult rendező egyik legjobb filmje... a *Trainspotting*. Danny mesterről elég annyit tudni, hogy szinte minden alkotása kultuszt teremtett. Kezdetben ott volt a *Sekély sírhant* ('94), majd jött a cikk tárgya, amit '97-ben követett *Az élet sója*. Később a fiatalok nagy része *A part* (2000) lázban égett, végül pedig 2002-ben ránk szabadította élőhalottak, démonok, vagy a Life Force ihlette szörnyűséges vízióját, a mesteri *28 nappal később* című horrort. Mind közül talán a Trainspotting lett a legnépszerűbb.

A film főszereplője egy Renton nevű fiatal skót srác, akinek megformálását az akkor még igen fiatal Ewan McGregor (*Sekély sírhant, Moulin Rouge, SW: Episode 1-2, A sólyom végveszélyben*) vállalta magára. Mint az már a korábbi mondatokból kiderült, Renton kábítószerfüggő. Gyerekkori barátaival vívja mindennapi küzdelmét a tiszta élet látomása és a drogok által nyújtott hamis illúzió között. Ezerszer elhatározza, hogy leszokik, de mindig a haverok között köt ki... kemény szerrel a vénájában. Persze olyan barátokkal nem is könnyű tisztának lenni, mint amilyenek neki jutottak. Beteg fiú (Jonny Lee Miller), aki szintén igen komoly függő, de közben filozófus alkat... legalábbis gyakran elmélkedik azon, melyik James Bond film volt a legjobb, Iggy Pop vagy Lou Reed az igazi muzsikus és hasonlók. Begbie (Robert Carlyle... *Farkaséhség, Alul semmi*) ugyan nem drogos, de mindennapi szórakozása, hogy kínozza az embereket. Erőszakos, agresszív – ezt kiválóan bemutatja az a jelenet, mi-



kor a söröző emeletéről lehajítja korsóját. Lentről női sikoly hallatszik. Leteszi kését az asztalra, peckesen lesétál, majd elkiabálja magát: *„Jól van már! Csönd legyen! A kiscsajt megvágták és senki nem megy el addig, amíg ki nem derül, melyik seggfej volt!"*. A tömegverekedés már természetes következménye a helyzetnek. Spud (Ewen Bemner) egy alapjában véve rendes srác... kicsit egyszerű (mondhatni igen butus), rabja a szernek. De a szíve aranyból van. Ő talán az a karakter, aki legjobban megfoghatja a nézőt kedves esztelenségével.

Munkaadó a meghallgatáson: „Mr. Murphy! Úgy érti, valótlant állított a jelentkezési lapon?"
Spud: „Nem! Vagyis igen! Öhh... hogy betehessem a lábam az ajtón. Hogy lássák a kezdeményező készséget."
Munkaadó: „De önt a munkaügyi csoport irányította ide. Nem kellett betennie a lábát az ajtón, ahogy mondta."
Spud: „Ööhh... Hát ez tök jó!"

Tommy (Kevin McKidd) a fehér holló a csoportban. Ő az antidrogos. A jó fiú... aki soha senkinek nem árt. Ennek az öt srácnak a története a film. Azonban ez több, mint egy szimpla kábítószerről szóló mozi. Rengeteg humor van benne... komikus jelenet. Beteg fiú és Renton a parkban elmélkednek, miközben távcsöves puskával figyelik az embereket. Amikor meglátnak egy bőrfejűt a kutyájával, belelőnek (nem rendes töltény) az állat hátsójába. A következményeket el lehet képzelni. :) Spud az átmulatott éjszaka után igen kellemetlen szagra lesz figyelmes kedvese ágyában. A lepedő kimosásáért folyó küzdelem pedig igen kedvezőtlenül végződik... legalábbis Spud és a lány szülei közti kapcsolatot illetően. :) Azonban nem csak humorral találkozhatunk. Vannak a szer okozta látomások... mint amikor Renton a helyi budiban (képzeljetek el úgy egy rötyit, hogy aminek benne kellene lennie, az mindenhol van, csak nem a csészében) búvárkodik, mert egyéb anyagokkal együtt az ópiumos kúpok is távoztak belőle. A leszokás momentuma szörnyűbb, mint azt gondolnánk... beteges víziók várnak az izzadó, forgolódó srácra. És persze van tragédia is. Tragédia, amikor a Londonba menekülő Renton lakásába hívatlanul beköltözik Begbie, majd szépen sorban minden otthonhagyott pajtás. :) De a legnagyobb tragédia az, ahogy Tommy végzi, miután egy ártatlannak tűnő tréfa következményeként elhagyja barátnője és ő megindul lefelé a lejtőn... amin nincs megállás.



A Trainspotting tehát nem egy alapból vidám film... vannak benne vicces jelenetek, jó beszólások... de nem csak erről szól. Hiába az olyan szövegek, melyek szerint a belövés ezerszer jobb, mint a legnagyobb orgazmus... ez nem egy drogozásra buzdító mozi. Bemutatja annak szörnyűségeit, valamint azt, hogy miként végződhet a dolog, ha nem vagyunk önmagunk urai. Legalábbis én ezt látom benne... de én alapból a drogok nagy ellensége vagyok. A film végére Renton is rendezi sorait, tisztába teszi életét, legalábbis úgy tűnhet, hiszen nem tudjuk meg pontosan, mi is történik az utolsó képkockák megtekintése után. Elmondhatom, hogy a Trainspotting nem véletlenül lett akkora siker anno. Fiatalos hozzáállása, jó szövegei, laza mentalitása könnyed szórakozást jelent... még súlyosabb jelenetei ellenére is. Zenéjét olyan előadók adták, mint az Underworld, Lou Reed, Iggy Pop, a Pulp, vagy a Leftfield... és a filmzenét tartalmazó lemez a mai napig igen keresett. A Trainspotting megtekintése a korábban leírtakból adódóan pedig szinte kötelező.

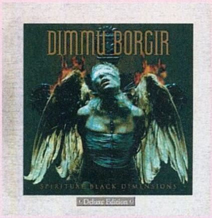


„Mostantól tiszta leszek. Kihúzom magam és az életet választom. Már alig várom. Olyan leszek, mint maguk. Lesz állásom, családom, rohadt nagy tévém, mosógépem, kocsim, CD lejátszóm, elektromos konzervnyitóm, jó egészségem, alacsony koleszterinszintem, biztosításom, jelzálogom... És a végén, ha már nincs semmi... a halál."

ZENEKAR

DIMMU BORGIR

A Black Metal stílus valamikor a kilencvenes évek elején kezdett igazán éledezni, méghozzá leginkább az északi bandáknak köszönhetően. Az erősen okkultista hozzáállású muzsika svéd-finn-norvég zászlósai a *Venom*, a *Bathory*, vagy akár a korai *Destruction-Slayer* alapokból kiindulva élesztették fel a műfajt... méghozzá úgy, hogy a mércét még magasabbra emelték minőségében vagy külsőségeiben egyaránt. Utóbbihoz tartoznak sajnos az elhírhedt templomgyújtogatások, vagy pár gyilkosság... azonban a korai botrányok után végre elérkeztünk oda, hogy ha a Black szót meghalljuk, akkor immáron nem a szélsőséges megnyilvánulásokra gondolunk, hanem arra, amiről már az elejétől kezdve szólnia kellett volna a dolognak: a ZENÉRE. Egyre több és igényesebb banda található már a stílusban, ez pedig értelemszerűen kiemelte a stílust az underground körökből. Jó pár banda van, akik ezért igen sokat tettek, igen sok áldozatot hoztak... közülük emelném ki most a norvég illetőségű *Dimmu Borgirt*.



A csapat jelenlegi felállása a következő tagokból áll: Shagrath (ének), Galder (gitár), Silenoz (gitár), Mustis (szintetizátor), Nicholas Barker (dobok), Simen (basszus). Azonban ez nem mindig volt így és a csapat sem volt mindig ilyen sikeres. A zenekart '93-ban alapította a frontember Shagrath, valamint Silenoz és Tjodalr. A Dimmu Borgir elnevezés lefordítva Sötét Kastély-t jelent... ami a pokol bejáratánál található. Elmondásuk szerint a '80-as évek heavy és black vonalának hatására kezdtek el zenélni, de nagyon fontosak számukra az olyan klasszikusok is, mint Wagner, vagy Dvorak. Első lemezük 1994-ben jelent meg *For All Tid* címmel (ezen Shagrath még dobolt is). Bár a műfaj kedvelői már ekkor felfigyeltek rájuk, de nagyobb áttörést nem sikerült okozniuk. A '96-os *Stormblast* már minden tekintetben profibbnak bizonyult, azonban az igazi siker '97-es *Enthrone Darkness Triumphantig* váratott magára. Ekkorra szövegeiket már anyanyelvük helyett angolul írták, azonban nem csak ennyiben változott az összkép. Jóval erőteljesebb lett a muzsika, jóval dinamikusabb. Dallamok terén pedig túlszárnyalták korábbi önmagukat is. A *Mourning Palace* egy nemzedék kedvencévé vált, míg az eladásaik igen magasak lettek (legalábbis a műfaj korábbi kereteihez képest).



Azok az elvakult Black hívők, akik leragadtak az olcsó stúdiók és próbatermek minőségénél, és az ötlettelen, sokszor ízléstelen bandáknál, természetesen ahol csak lehetett, szidták őket és azzal vádolták a csapatot, hogy eladták magukat. Hát igen... a rosszindulat nem ismer határokat, de én inkább úgy veszem, hogy ők letettek valamit az asztalra, ezzel pedig még több lehetőséget hoztak a stílus számára. Ezután a szintén nagyszerű *Old Man's Child* frontembere (Galder... korábban Grusom) is tagja lett a zenekarnak (szerencsére korábbi bandáját sem hanyagolta azóta sem). 1999-ben jött a *Spiritual Black Dimensions*, amin a korábbi basszer (Nagash) helyét a folk elemeket is használó *Borknagar*ból érkező Simen foglalta el. Nagy szerencsére, ugyanis az említett úriember tiszta énekhangja új dimenziókba emelte a Dimmu Borgirt. Ekkortájt szippantották magukhoz a norvég fenegyerekek a brit *Cradle Of Filth* dobosát: Barkert (Dae emiatt igencsak megharagudott rájuk), akinek virtuóz játékát már a 2001-es *Puritanical Euphoric Misanthropia* albumon teljes egészében élvezhettük is.



És megtörtént, amit ezek a fiatal fiúk szerintem még csak nem is reméltek a Dimmu elindításakor. A Norwegian Grammy Award 2001-en a Metál kategória győztesei lettek. Komolyzenei alapokon felépített *Puritania* daluk pedig vezette a listákat. Így érkezhettünk el a 2003-as *Death Cult Armageddon*hoz, ami már teljes nagyzenekari háttérrel lett felvéve (no nem az összes szám, de a lemez egy része) és ami a csapat legsikeresebb albuma.

Hogy mi a titkuk? Igazán komor, dühös, komplex muzsika. Gyönyörű, olykor félelmetes, vagy szomorkás billentyűfutamok. És az új albumon már valóban nagyon igényes, szimfonikus betétek (ennek kapcsán hozzátenném Miki barátom Nightwish szösszenetéhez, hogy a *Once* azóta megjelent és az eddigi legjobb korongjukat vették fel vele... azon is van nagyzenekar, hihetetlen dallamok, gyönyörű kórusok... ehh, fincsi és kész). Bár első hallásra talán túl durvának tűnhet a sokszor szélvész sebességű, nagyon technikás dob, vagy a sok elektromos gitár, de jobban odafigyelve felbukkan benne az érték, ami a zeneiségében rejlik. Külsőségeikben viszont a hagyományokhoz hívek maradtak, avagy maradt a rituális arcfestés, a pózoló megjelenés, az okkult jelképek használata, vagy a misztikus szövegek... azonban minőségükben (mindenben) túlszárnyalták a legtöbb zenekart. Igényesen és profin beállított képek, videók... nagyszerű koncertek (tavaly októberben mi is megtekinthettük erőteljes fellépésüket a Petőfi Csarnokban).

Szóval jelenleg a műfaj egyik fő zászlósai. Az Immortal feloszlott (R.I.P.), a Nagash alapította The Kovenant (korábban Covenant) átment kísérletezgető dark/industrialba, a Dissection még csak most éledezik. Hazájukban nincs is vetélytársuk. Akik szeretik a súlyos, sötét zenéket, azoknak kifejezetten ajánlható... bár nem hiszem, hogy aki ilyen beállítottságú, az még ne hallott volna róluk. Lemezeik hazánkban is kaphatók. Ha pedig már említettem a múlt havi LAM szösszenet esetében a Beauty In Darkness válogatás DVD-t, akkor most örömmel jelenthetem: megjelent a hetedik rész! Két lemez, rengeteg zenekar... köztük a Dimmu Borgir a zseniális Progenies of the Great Apocalypse videóval (zeneileg, látványilag egyaránt tökéletes), valamint olyan nevekkel, mint az In Flames, a Deathstars, a Moonspell, a Hypocrisy, a Paradise Lost, a Him, vagy a Tiamat.



A zenekarról további információk szerezhetők be a www.dimmu-borgir.com internetes címről, amin látható a teljes lemezlista (a kislemezeket, közös albumokat nem említettem), valamint rengeteg képet, érdekességet találhatunk ezzel a különleges bandával kapcsolatban (köztük például azt is, hogy a számok hatvan százaléka először szintetizátorral van megírva).

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

DRIVER 3 JÁTÉKUNK NYERTESEI

Kopácsi Péter – Budapest 1136
Szabó Richárd – Tapolca
Ferencz Csaba – Mónosbél
Fülöp Zoltán – Gödöllő
Bartha Péter – Budapest 1148
Komár Ernő – Debrecen
Sándor Róbert – Kisbágton
Nógrádi Péter – Miskolc
Várady Melinda – Budapest 1164
Zombori Imre Zsolt – Hajdúsámson

E3 CSECSEBECSE JÁTÉKUNK NYERTESEI

Tóth Kovács Zsolt – beuceron@mailbox.hu
Roli – slim@sasip.hu
Ivanyik Tímea – Szente
Kilencz András – Szabadszállás
Jinchuu – jinchuu@freemail.hu
Lakatos Attila – Mezőhegyes
Fazekas – dav90@freemail.hu
Tóth Judit – jutkatoth@freemail.hu
Nagy Bence – Kőszeg
Szarvas János Ernő – Debrecen

